2 JOCURI FULL TARR CHRONICLES & THE BLACK MIRROR

Gândește altfel: CITEȘTE!
Adună puncte
150 puncte
și ai 1,5 lei
Comandă reviste GRATUIT și cărți cu REDUCERE
www.chip.ro/promo

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle ● Decembrie 2009 14,99 LEI



ASSASSIN'S CREED II

AVATAR THE GAME

BRÜTAL LEGEND

RISEN

TEKKEN 6

GTA IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY

AION

DRAGON AGE: ORIGINS

UNCHARTED 2

BORDERLANDS

LEVEL DECEMBRIE 2009

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 ■ R.U.S.E. ■ JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME ■ X-COM: TERROR FROM THE DEEP ■ DEAD SPACE: EXTRACTION

găseşte inspiraţia oriunde te-ai afla



noile abonamente Internet Unlimited pentru tine sau pentru afacerea ta

Acum ai beneficii şi pentru laptop
şi pentru telefonul mobil:

- cu 11,9 euro navighezi nelimitat pe internet şi de pe laptop şi de pe mobil
- trafic dublu la viteze de 7,2 Mbps pe laptop
- 50 de mesaje scrise lunar pe laptop
- 50 de minute în reţea lunar pe mobil

de la
269 euro



ASUS EeePC 1005HGO

modem încorporat
sistem de operare Windows

Internet Everywhere, get inspired anywhere

www.orange.ro

TVA inclus; ofertă valabilă până la 31 decembrie

orange™

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp,
Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor
(absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro),
Marin Nicolae

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediţie. În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Asus	17
Best Distribution	35,43,71,77,83
Combox	15
D-Link	67
Orange	C2
Ubisoft	4,49
Vodafone	C3

EVIL SANTA

Aproape că s-a mai dus un an şi uite că iar ne pândeşte Moş Crăciun. Înaintea lui, însă, au venit multe jocuri bune, inclusiv câteva surprize plăcute care ne ocupă deja o bună bucată din timpul liber şi nu numai. cioLAN sfârtecă de zor mortăciuni prin Left 4 Dead 2, Caleb a redescoperit GTA-ul, eu mă dau de ceasul morţii pe aşa zisele servere de Modern Warfare 2 (o să aflaţi luna viitoare de ce l-am lăsat de căruţă), iar pe Koniec l-am pierdut de mult prin WoW. Ne ofticã, însă, gândul că jocul lunii nu este ceea ce ni s-a promis şi ar fi trebuit să fie, „mulţumită" lipsei de comunicare dintre diverse departamente ale unui cunoscut producător şi distribuitor european de jocuri, care ne-a cam dezumflat. Nu dăm nume, pentru că nu este frumos, iar relaţiile dintre noi sunt bune. Pentru a compensa, luna aceasta vă oferim nu unul, ci două jocuri full care, într-o măsură mai mică sau mai mare, sunt sigur că o să vă placă. Dacă nu mă credeţi, daţi-le o şansă. Mai important este faptul că am reuşit să obţinem câteva exclusivităţi în materie, printre care posibilitatea oferirii unui review al unuia dintre cele mai aşteptate jocuri ale anului şi un concurs exlusiv strâns legat de acesta. Este vorba, bineînţeles, despre jocul Assassin's Creed 2, iar concursul despre care am pomenit îl va răsplăti pe unul dintre voi cu o piesă de colecţie rară şi foarte valoroasă – o replică complet funcţională a armei ascunse în mâneca lui Ezio, eroul principal al jocului. Ştim că o vreţi.

Veţi mai observa, de asemenea, că o mare parte dintre review-urile din acest număr aparţine jocurilor pentru console. Nu vă strâmbaţi, sunt jocuri deosebite cu care te întâlneşti odată în viaţă, iar noi am încetat de mult să mai facem distincţie între platforme. Dacă un joc este bun, este bun şi gata. În plus, câteva dintre ele vor apărea cândva şi pe PC, aşa cum este cazul jocului Assassin's Creed 2, despre care veţi putea afla suficient de multe pentru a vă da seama din timp dacă merită să aruncaţi cu banii în versiunea sa de PC. Dar nu mai zic nimic pentru că risc să vă stric lectura.

În concluzie, aveţi ce citi, chiar şi juca în aşteptarea următoarei ediţii, care le va face dreptate jocurilor pentru PC. Îmi ţin gura în privinţa următorul joc full, pentru că s-ar putea să mă ard. Veşti bune, deocamdată.

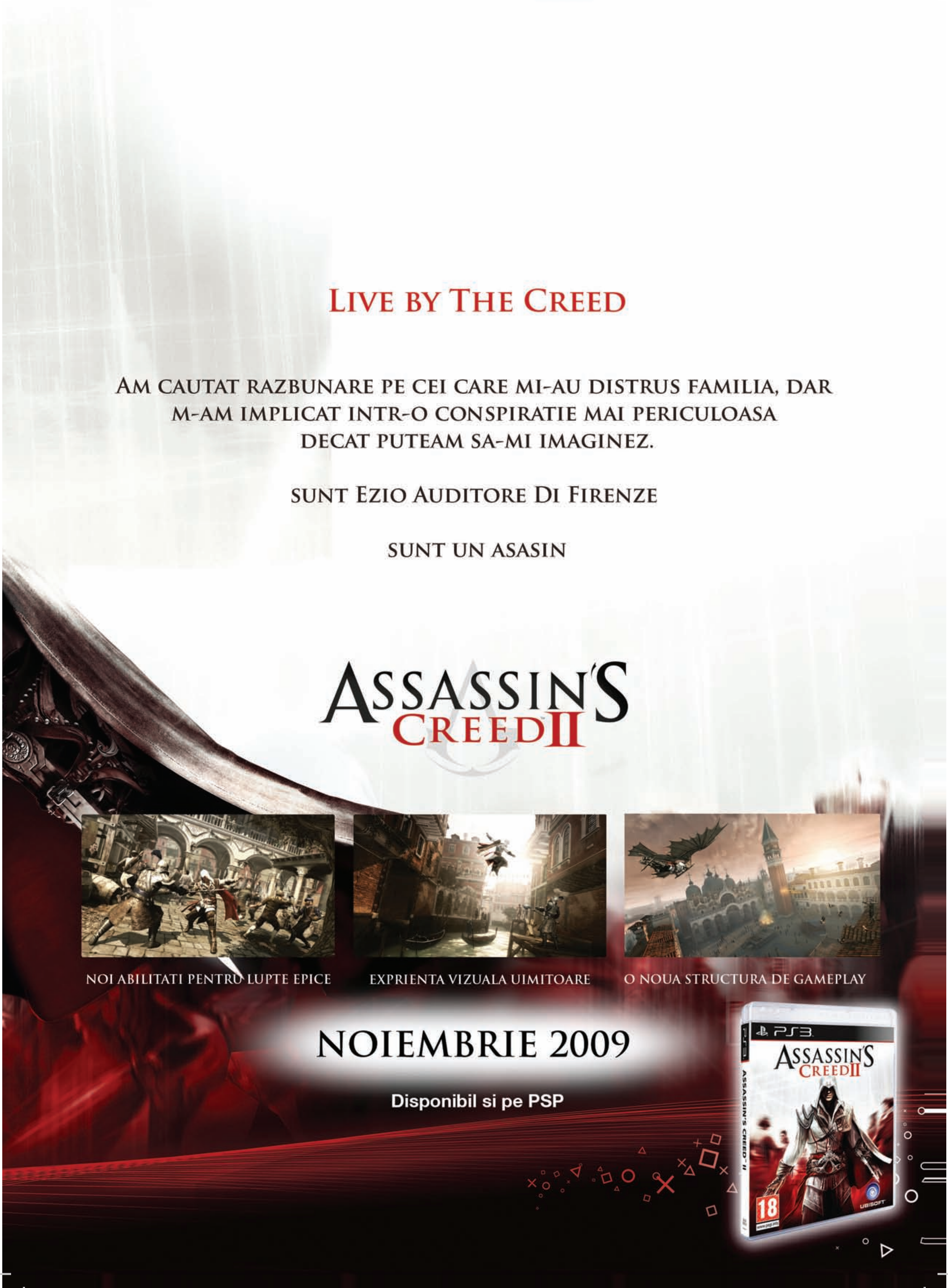
În altă ordine de idei, Moşu' are de gând să mă sară iar din schemă. Mi-a şi anunţat noua lui deviză: „Băutură şi femei! Iar pentru voi, tot criză!"

■ **KiMO**





© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft,
Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
18
www.pegi.info
UBISOFT
WWW.ASSASSINSCEED.COM
PS3


LIVE BY THE CREED
AM CAUTAT RAZBUNARE PE CEI CARE MI-AU DISTRUS FAMILIA, DAR M-AM IMPLICAT INTR-O CONSPIRATIE MAI PERICULOASA DECAT PUTEAM SA-MI IMAGINEZ.
SUNT EZIO AUDITORE DI FIRENZE
SUNT UN ASASIN
ASSASSIN'S CREED II
NOI ABILITATI PENTRU LUPTE EPICE
EXPRIENTA VIZUALA UIMITOARE
O NOUA STRUCTURA DE GAMEPLAY
NOIEMBRIE 2009
Disponibil si pe PSP
PS3
ASSASSIN'S CREED II
18
UBISOFT

CUPRINS



Îndelung așteptat, noul Assassin's Creed trebuie să demonstreze că și-a depășit predecesorul. Oare a reușit?

ASSASSIN'S CREED 2



Unul dintre cele mai bune jocuri realizate vreodată s-a strecurat și în redacția noastră.

Uncharted 2: among thieves



Un RPG pentru nostalgici, un Gothic cu un nou nume.

RISEN

CUPRINS DVD

DVD HIGHLIGHTS

RACE ON

Un pic mai aproape de simulare, aceasta este deviza celor de la SimBin, care ne lovesc cu un nou simulator auto.



OUT OF HELL

Cum ieşi din iad? Iată un excelent mod single player pentru Unreal Tournament 2004, care încearcă să răspundă la întrebare.
The pain, the horror!



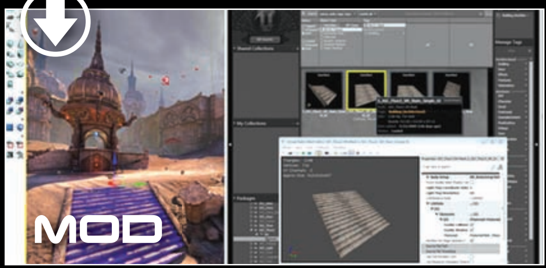
TORCHLIGHT

Un superb action/RPG care respectă cu sfinţenie reţeta Diablo - un hack & slash ce dă dependenţă.



UNREAL DEVELOPMENT KIT

Uneltele folosite la realizarea unor jocuri precum Gears of War 2 şi Unreal Tournament 3 ne stau acum la dispoziţie. Soluţia este gratuită şi îi permite oricui să realizeze jocuri bazate pe cel mai puternic engine grafic al momentului - Unreal Engine 3.



WHIZZLE

Whizzle este primul joc creat în întregime cu Unreal Development, kit - ul proaspăt lansat de Epic Games şi dovada vie că oricine poate crea gratuit şi cu succes un joc bazat pe puternicul Unreal Engine 3.



ASSASSIN'S CREED 2 - LINEAGE EPISODE 1 HD

Lineage este numele unui scurt serial ce însoţeşte lansarea jocului Assassin's Creed 2. Dacă apar probleme la vizionare, instalaţi pachetul de codec-uri şi filtre CCCP din secţiunea Freeware de pe DVD.





DEATH RALLY (VERSIUNE COMPLETĂ)

Ah, amintiri din copilărie... Iată un veritabil clasic al curselor nebune cu maşini, acum şi în versiune completă. Prin urmare, ce mai aşteptaţi?
Să-nceapă nebunia!

NOTĂ

Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

TARR Chronicles

Procesor P IV 2.0 GHz / Athlon XP 2000+
Memorie 256 MB RAM
Accelerare 3D GeForce MX / Radeon 9200 64 MB





Dacă n-aţi mai avut de ceva timp un motiv să ştergeţi joystick-ul de praf... lăsaţi-l acolo, fiindcă Tarr Chronicles este un arcade spaţial foarte prietenos cu utilizatorii de tastatură şi şoricel.

În calitate de pilot cu oareşce probleme de memorie, te afli într-un colţ uitat de spaţiu şi totodată la începutul unui conflict de proporţii între oameni şi rasa Mirk, nişte nesimţiţi puşi pe secătuirea întregii forţe vitale din galaxie. Ceea ce urmează contează prea puţin faţă de plăcerea de a te instala în scaunul unei navete nervoase şi pe deplin personalizabile. Grafica destul de bună se aseamănă cu gameplay-ul sub aspectul simplităţii. Ceea ce nu înseamnă că nu sunt şi la obiect. Pe lângă peisajele dominate de efecte frumoase de iluminare, manevrarea năvuţei şi testarea diverselor configuraţii pentru aceasta devine o reală plăcere, în special când se strâng pe ecran suficient de mulţi inamici de căsăpit, preferabil într-o misiune contra timp, în care ai de escortat o navă mai mare şi de îndeplinit tot felul de obiective secundare.

Ce-i drept, nu e genul de joc care să reinventeze roata şi nici nu debordează de complexitate decât în privinţa opţiunilor de personalizare. Astfel că fanii X3 nu vor găsi mare lucru aici, spre deosebire de amatorii de lupte spaţiale în stil arcade, care vor avea suficiente motive să-l ţină instalat o bună bucată de vreme.

The Black Mirror – the past is a diverted mirror of your soul

Procesor PIII 400 MHz
Memorie 64 MB RAM
Accelerare 3D 8 MB compatibil DirectX 7.1





Cei încântaţi de aventurile clasice point-and-click, dar cam sătui de glumiţe, aflaţi în căutarea unei atmosfere mai serioase şi pline de mister se vor simţi ca acasă în vechiul conac englez Black Mirror, deţinut de familia Gordon. Odată cu moartea lui William Gordon, nepotul său, Samuel, se vede nevoit să revină pe meleagurile natale pentru a face aranjamentele necesare. Însă odată ajuns, începe să pună sub semnul întrebării aparenta sinucidere a bunicului său (care în ultima parte a vieţii a studiat în profunzime legende şi povestiri legate de familia Gordon), pornind în căutarea adevărului. În acest timp, Samuel îşi reîntâlneşte bunica, servitorii din conac şi o serie de alte personaje, călătorind prin tot felul de locuri, precum un orăşel din apropiere, o biserică veche sau o mină. Urmărit de coşmaruri şi cumplite dureri de cap, acesta asistă la un şir straniu de decese, pe măsură ce indiciile pe care le adună par numai să adâncească misterul.

Cu un gameplay de adventure clasic, mult dialog şi nişte puzzle-uri inteligente, Black Mirror se adresează în primul rând celor cu răbdare şi care fac lucrurile mai greoi din fire, fiindcă povestea evoluează lent, iar găsirea indiciilor este adesea îngreunată de vânătoarea după pixeli. Totuşi, atmosfera foarte reuşită şi apăsătoare este combustibilul principal ce reuşeşte să motiveze jucătorul să exploreze tenebrele acestui mister.

Observaţie: jocul full The Black Mirror a fost inclus în secţiunea EXTRA de pe DVD.



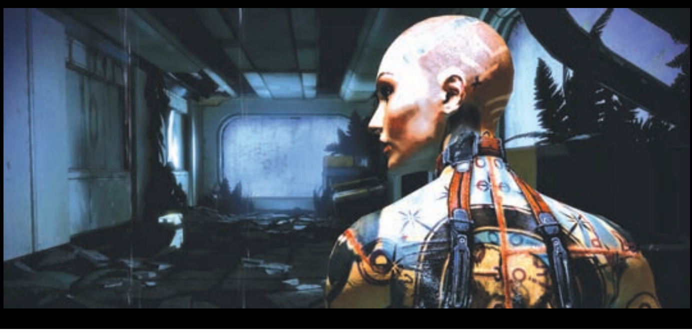
MODERN WARFARE 2 - VÂNZĂRI RECORD ÎN MAREA BRITANIE ŞI STATELE UNITE

Aşa cum era de aşteptat, Modern Warfare 2 a făcut valuri, iar primele statistici ne vin din Marea Britanie, unde s-au vândut în primele 24 de ore de la lansare 1,23 milioane de copii ale jocului, îngropând recordul de 631.000 deţinut de GTA IV. Şi uite-aşa Activision şi-a umflat buzunarele cu 47 de milioane de lire sterline.

Conform calculelor făcute de analistul Ben Schachter de la Broadpoint AmTech, în prima zi, aproximativ 7 milioane de exemplare au fost vândute în lume, iar după prima săptămână, ne putem aştepta ca cifra să crească la aproximativ 11,7 milioane.
Şi nu a fost deloc departe de adevăr. Statisticile celor de la Activision arată că în prima zi 4,7 milioane de copii au fost vândute numai în Marea Britanie şi Statele Unite, iar profitul total înregistrat a fost de 188 de milioane de lire sterline.

MASS EFFECT 2 COLLECTOR'S EDITION

BioWare a anunţat că va lansa o ediţie de colecţie a RPG-ului SF Mass Effect 2. Aceasta va costa cu vreo 10 dolari mai mult decât ediţia standard şi va conţine un artbook de 48 de pagini, primul număr al revistei de benzi desenate Mass Effect Redemption, un DVD ce conţine „behind the scenes and making of videos" şi bineînţeles o copie a jocului Mass Effect 2. Drept bonus, cei care vor achiziţiona Collector's Edition vor primi arme şi armuri unice, ce sunt incluse exclusiv în această ediţie a jocului. Ediţia de colecţie va fi lansată simultan cu cea standard, adică pe 29 ianuarie, şi va costa 60 de dolari pentru PC şi 70 de dolari pentru Xbox 360.



ASSASSIN'S CREED RENAISSANCE – THE BOOK

Avem jocuri, avem şi scurt metraje, iar acum vom avea şi o carte. Ubisoft, în colaborare cu Penguin Books, ne va oferi o carte ce are la bază jocul Assassin's Creed 2, care poartă titlul Assassin's Creed Renaissance şi care va vedea lumina zilei pe data de 26 noiembrie 2009. Rob Cooper, Managing Director Ubisoft: „Assassin's Creed Renaissance va oferi publicului un nou şi palpitant mod de a descoperi universul narativ din Assassin's Creed 2. Această carte, alături de seria de scurt-metraje Lineage, face parte din planurile noastre de a aduce franciza Assassin's Creed în atenţia publicului prin multiple mijloace de divertisment. Aceste proiecte împreună cu jocul în sine vor oferi fanilor o experienţă deosebită."



NINTENDO WII BLACK LIMITED EDITION

Nintendo a lansat un nou pachet Wii, mai precis un bundle Nintendo Wii Black Limited Edition, care conţine consola Wii de culoare neagră, alături de Wii Remote, Wii MotionPlus şi Nunchuk - toate negre, precum şi de pachetele de jocuri Wii Sports Resort şi Wii Sports (care împreună oferă un total de 15 sporturi diferite, de la tenis şi bowling la tir cu arcul şi scrimă). Pe 20 noiembrie a fost lansat şi noul Nintendo Wii Classic Controller Pro negru - o variantă îmbunătăţită a Classic Controller-ului. Accesoriile negre amintite mai sus vor fi disponibile şi separat, încă de la lansare.

Wii Sports Resort, oferit în pachetul ediţiei limitate Wii Black, s-a vândut deja în peste un milion de exemplare în întreaga Europă, şi le oferă jucătorilor acces la o întreagă insulă, unde pot practica 12 sporturi diferite, atât în single player, cât şi în multiplayer, alături de familie şi de prieteni.





BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

EA DICE a anunţat că lansează o versiune beta a multiplayer-ului shooter-ului Battlefield: Bad Company 2, pe data de 19 noiembrie pentru PS3 şi în decembrie pentru PC. Versiunea pentru PS3 va fi disponibilă pentru cei care precomandă jocul, iar cea pentru PC va putea fi jucată de toată lumea.
În plus, anul viitor va fi lansat şi un demo pentru multiplayer atât pentru PC, cât şi pentru console. Battlefield: Bad Company 2 îşi va face apariţia în magazine începând cu data de 2 martie 2010.

EA şi DICE ne mai informează că va fi lansată şi o ediţie limitată a shooter-ului Battlefield: Bad Company 2, ediţie ce va oferi şase itemuri, pe care în mod normal le putem debloca în multiplayer pe măsură ce înaintăm în grad. Ediţia limitată va avea acelaşi preţ ca şi cea standard şi vor fi lansate pe data de 2 martie 2010 în SUA şi pe 5 martie în Europa.



AION SE APROPIE DE COTA DE 1 MILION DE EXEMPLARE VÂNDUTE

NCsoft ne informează că aproape un milion de copii ale MMO-ului Aion: The Tower of Eternity s-au vândut în întreaga lume din septembrie şi până acum. Peste 500.000 de mii au fost achiziţionate de gamerii din State şi în jur de 470.000 de mii şi-au găsit loc pe HDD-urile europene. Astfel, NCsoft a înregistrat un profit de aproape 142 de milioane de dolari.
Aion a devenit cel mai vândut MMO marca NCsoft, totalizând 52% din totalul vânzărilor, şi este urmat de Lineage 2 şi Lineage, cu 24, respectiv 16 procente. Codaşele City of Heroes şi Guild Wars au contribuit la bugetul producătorilor cu doar 4 şi 3% din vânzări.



FALLOUT MMO ARTWORK-URI

Pentru a demonstra că într-adevăr se lucrează la MMO-ul Fallout, Interplay a lansat primele artwork-uri. După cum a declarat producătorul Chris Taylor, aceste artwork-uri au fost lansate pentru a demonstra în instanţă, dar şi celor de la Bethesda, că a fost demarată producţia MMO-ului Fallout.
Reamintim că în 2007 Interplay a vândut celor de la Bethesda drepturile pentru Fallout, păstrându-şi licenţa pentru un MMO, dar în septembrie Bethesda a dat în judecată Interplay pentru încălcarea unor prevederi contractuale.



GUILD WARS 2 ÎN 2011 BETA TEST ÎN 2010

NCsoft a anunţat că există posibilitatea ca MMO-ul Guild Wars 2 să fie lansat abia în 2011, deşi un beta test va fi disponibil în 2010. Jaeho Lee, CFO al companiei, a declarat că NCsoft nu va face lansări majore în 2010. Deci este foarte probabil că va trebui să aşteptăm anul 2011 pentru lansarea Guild Wars 2 şi Blade & Soul, ce va fi realizat de creatorii Lineage 2.

ZOMBIE ISLAND - DLC PENTRU BORDERLANDS

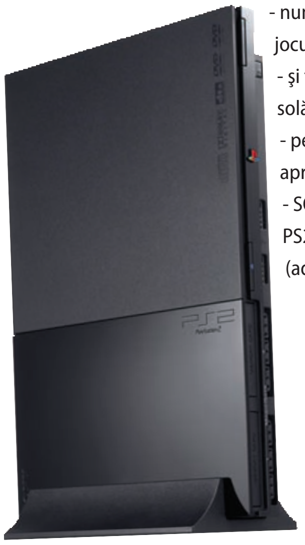
Gearbox şi 2k Games au anunţat că The Zombie Island of Dr. Ned, primul DLC pentru Borderlands, va fi lansat pe data de 24 noiembrie pentru PS3 şi Xbox 360 şi va costa 10 dolari, respectiv 800 de puncte Microsoft. Din păcate, momentan nu a fost furnizată o dată de lansare şi pentru PC, dar producătorii ne asigură că va veni.



NOUĂ ANI DE PS2

Sony aniversează nouă ani de când a lansat consola PS2 şi, ca să se laude un pic cu performanţele acesteia, ne prezintă statisticile înregistrate pe parcursul celor 9 ani de existenţă.

- aproape 140 de milioane de oameni din întreaga lume deţin o consolă PS2
- numai în SUA s-au vândut peste 500 de milioane de jocuri pentru PS2
- şi tot în SUA, într-o casă din trei se poate găsi o consolă PS2
- peste 485 de producători de jocuri au realizat aproape 10.000 de jocuri pentru PS2
- SOCOM este cea mai populară franciză jucată pe PS2 cu peste 530 de milioane de ore jucate online (adică vreo 60.000 de ani)







DANTE'S INFERNO DEMO ÎN DECEMBRIE

EA are veşti bune şi ne anunţă că în decembrie va lansa pentru PS3 şi Xbox 360, demo-ul jocului Dante's Inferno. După cum ne informează producătorul executiv Jonathan Knight, demo-ul ne va oferi o mostră din povestea jocului şi din gameplay şi două secvenţe cinematice realizate de studiourile Blur.



STARCRAFT 2 BETA ÎN 2010

Conform site-ului StarCraft Legacy, în cadrul expoziţiei de gaming din Rusia, IgroMir, producătorul Chris Sigaty a anunţat că beta testul aşteptatului StarCraft 2 va fi oferit publicului abia în 2010 şi nu la sfârşitul anului acesta, după cum fusese anunţat oficial. Bineînţeles că era de aşteptat, dar aveam nevoie şi de o confirmare oficială ca să nu mai fim ţinuţi în suspans. Şi dacă producătorii se vor ţine de cuvânt şi vor lansa prima parte a trilogiei în intervalul aprilie-iunie 2010. Le ţinem pumnii.

COLIN MCRAE: DIRT 2 PC

Codemasters ne informează că versiunea de PC a jocului DiRT 2 va fi lansată în America de Nord pe data de 1 decembrie, iar în restul teritoriilor îşi va face apariţia începând cu 3 decembrie. Dacă vă mai aduceţi aminte, în luna iulie producătorii anunţau că vor amâna lansarea jocului până în decembrie, pentru că aşteptau lansarea DirectX 11, cu ajutorul căruia jocul va plusa serios la capitolul realism.



Câştigătorii concursului CATAN.RO, octombrie 2009

Câştigătorii concursului catan.ro din luna octombrie, ce a avut ca premii **15 pachete**, fiecare conţinând **jocul de societate COLONIŞTII DIN CATAN** şi **extensia NĂVĂLITORII**, sunt următorii:



Lumpan Andrei din Bucureşti
Mojic Radu din Sibiu
Bosînceanu Cătălina Iolanda din Iaşi
Alexandru Budan din Bucureşti
Stăniloiu Călin Mihai din Bran
Valentin Mărginean din Timişoara
Rata Virgiliu din comuna Vidra, **Draia Alina** din Bucureşti
Răducanu Alex-Cristian din Mizil, **Şumandan Dominic** din Nădlac
Demidon Andrei din Ploieşti, **Dolha Mihai** din Arad
Vîlcu Mihaela din Galaţi, **Farcaş Andrei-Nicolae** din Reghin
Duţu Costin din Bucureşti

Caştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728.

MICROSOFT FACE CURĂŢENIE PE XBOX LIVE

Microsoft s-a apucat de curăţenie pe Xbox Live şi a început să împartă ban-uri în stânga şi-n dreapta. Deşi Microsoft nu a confirmat o cifra exactă, anumite surse aproximează că un număr între 600.000 şi 1 milion de conturi au primit sfânta lovitură. Microsoft a luat această măsură pentru că titularii acestor conturi au folosit console modate şi au jucat jocuri pe care le-au achiziţionat ilegal de pe site-urile de file-sharing.





UBISOFT IMPLEMENTEAZĂ TEHNOLOGIA MULTITOUCH

Ubisoft anunță că jocul de strategie R.U.S.E. va fi printre primele care vor exploata noile capabilități multitouch ale Windows 7. R.U.S.E. este un joc de strategie unic care permite jucătorilor să-și inducă în eroare oponenții pentru a-și conduce propria națiune spre victorie, folosind noile capacități multitouch ale lui Windows 7.

„La baza industriei de jocuri video se află interactivitatea imaginilor, iar în ultimii ani ne-am străduit să facem această interactivitate cât mai directă și mai intuitivă cu putință. În prezent, grație lui Windows 7 și suportului complet de multitouch oferit de acesta, granița dintre imagine și jucător a fost dărâmată: ei eu devenit unul și același", a declarat John Parkes, directorul EMEA Marketing al Ubisoft. „Fiind un joc de strategie bazat pe o interfață clară și intuitivă construită în jurul posibilității de zoom, R.U.S.E. a fost candidatul perfect în cadrul Ubisoft pentru a demonstra felul în care tehnologia multitouch îmbunătățește și ușurează modul de a juca."

Ubisoft colaborează în mod strâns cu Microsoft pentru ca la lansarea R.U.S.E. din primul trimestru al anului 2010 să ofere o nouă experiență de joc celor care folosesc instrumente touch-enabled cu sistem de operare Windows 7. „Windows 7 a fost proiectat având în centrul atenției utilizatorul", a declarat Mike Ybarra, General Manager al Windows Product Management din cadrul Microsoft. „Suntem încântați de felul în care Ubisoft a integrat tehnologia multitouch în R.U.S.E., aducând o nouă experiență de joc dinamică clienților noștri comuni."

În R.U.S.E., jucătorii își vor transforma propriile creiere în cele mai devastatoare arme pentru a purta o luptă a percepțiilor, în care victoria va fi decisă de abilitatea de a amăgi și de a induce în eroare oponenții. Folosind engine-ul IRISZOOM, care oferă o interfață intuitivă care permite tranziții rapide și line, jucătorii se vor trezi literalmente în mijlocul câmpului de luptă. R.U.S.E. revigorează genul jocurilor de strategie folosind pentru prima dată abilitatea de a induce în eroare oponenții pentru a oferi mai multă profunzime gameplay-ului.





ALIENS VS PREDATOR - DIRECTX 11 E LA MARE CĂUTARE

Se pare că DiRT 2 și Bad Company 2 nu sunt singurele jocuri ai căror producători au anunțat că se vor folosi de DirectX 11 pentru a crea un mediu de joc cât mai realist. Rebellion ne informează prin intermediul CTO-ului Chris Kingsley că și Aliens vs Predator va profita la maximum de noua tehnologie oferită de DirectX 11.

SE VOR LANSA

Colin Mc Rae: Dirt 2	PC, PS3, X360, Wii	Codemasters
The Saboteur	PC, PS3, X360	Eletronic Arts
James Cameron's Avatar: The Game	PC, PS3, X360	Ubisoft





SELECT
START
AV-OUT

CONCURS
REȚEAUA ENERGETICĂ
Pagina 95



RETEAUA ENERGETICA

Simulator ENEL

Pe numele lui original Funkenschlag sau Power Grid în engleză, jocul a fost creat de Friedmann Friese în 2004, adus în România și tradus de aceeași echipă care se ocupă la noi de franciza Catan. Tabla de joc are două fețe: Germania și Statele Unite ale Americii, cu orașele aferente. Dacă tot e un joc despre rețeaua de distribuție a curentului electric, eu aș fi inclus în varianta românească centralele de la Turceni, Cernavodă, Rovinari și Porțile de Fier, dar probabil de-asta nu lucrez în game design. Le e frică de un vizionar ca mine (da, știu că nu e prima oară când fac gluma asta). Jocul se poate juca în doi până la șase jucători și are ca scop dezvoltarea unei rețele electrice care să cuprindă cât mai multe orașe.

Componente

Jocul are un aer „vintage" și aduce foarte mult cu jocurile vechi ca design și simplism. Tabla de joc cu două fețe care conține tabela de scor și piața de resurse, 132 de căsuțe de lemn în stil monopoly (câte 22 pentru fiecare jucător), 84 de piese care reprezintă materiile prime, bancnote din valuta fictivă Elektro (fără nicio legătură cu Elektra celor de la Marvel, din păcate) și 42 de centrale cu diverși parametri.

O centrală electrică are un număr care reprezintă și miza minimă acceptată când se licitează pentru aceasta, un număr de resurse care trebuie folosit pentru a o activa și numărul maxim de orașe pe care îl poate aproviziona. Materiile prime sunt: cărbune, petrol, reziduuri (pentru că aparent l-au inventat pe Mr. Fusion din Back to the Future) și uraniu. Centralele mai pot fi hibride (pot folosi două tipuri de resurse) sau ecologice (care nu consumă materie primă).

Tura de joc

Fiecare jucător primește casele de o culoare. Piața de resurse se stabilește conform regulilor din manual într-un sistem care simulează o piață cu oferte variate. Cu cât cererea crește, cu atât prețul se mărește și el. Centralele cu numerele (prețurile) de la 3 până la 10 se amplasează în piața de centrale, restul se amestecă, iar pachetul se pune cu fața în jos lângă tablă. După ce s-a determinat aleatoriu ordinea jucătorilor, prima tură poate începe.

Prima fază a fiecărei ture este determinarea ordinii jucătorilor. Începând cu a doua tură, primul jucător va fi cel cu cele mai multe orașe în rețeaua sa, iar în caz de egalitate, cel care are centrala cu cel mai mare număr. Ordinea celorlalți jucători se determină în același fel.

A doua fază este cea de licitație a centralelor. În ordinea de joc, fiecare dintre jucători va alege o centrală de pe piață pentru care se va licita. Nu intru în detalii pentru că presupun că știți cu toții ce e aceea o licitație (ca la Monopoly) sau poate oferi o centrală spre licitare. După ce o centrală este cumpărată, se va trage una nouă din pachet și se vor rearanja în ordinea crescătoare a numerelor. Un jucător va putea avea la un moment dat un maxim de trei centrale.



A treia fază este cea de achiziționare a resurselor. În ordinea inversă a jucătorilor, aceștia vor cumpăra materii prime de pe piață și le vor putea stoca în centralele care le pot folosi. O centrală poate stoca dublul resurselor pe care le folosește în fiecare tură.

A patra fază este cea în care are loc partea cea mai strategică a jocului, și anume faza de construcție. Tot începând cu ultimul jucător, fiecare din aceștia va alege în prima tură o regiune și un oraș din aceasta. Odată ales un oraș, jucătorii vor plăti câte 10 Elektro pentru a amplasa prima casă acolo, în fazele următoare ale jocului aceștia pot plăti câte 15 și 20 pentru a doua, respectiv a treia casă dintr-un oraș. Odată ales primul oraș, jucătorii vor putea extinde rețeaua doar în orașele neocupate adiacente


Hartă custom: Grecia

unuia din graful rețelei lor actuale (matematică, domnilor). Fiecare conectare a unui oraș are și ea un cost care trebuie plătit.

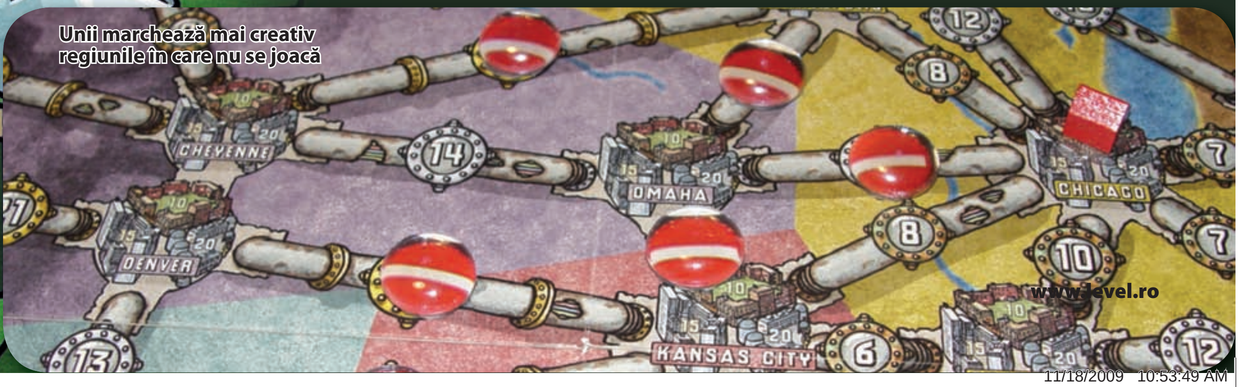
Faza a cincea este cea de birocrație care, din fericire, nu are nicio legătură cu funcționarele acre de la Finanțe. În această fază, începând cu primul jucător, aceștia vor aproviziona cu energie un număr de orașe din rețeaua lor și câștigă bani în funcție de acest număr. Chiar dacă nu aprovizionează niciun oraș, un jucător tot va primi 10 Elektro, probabil din vândut centrala investitorilor străini la preț de fier vechi. După ce resursele au fost consumate, piața de materii prime va fi și ea reaprovizionată. În funcție de numărul jucătorilor, prețurile pot crește sau scădea. După aceasta, începe o rundă nouă.

Ok, ok, dar cum câștig?

Jocul se desfășoară pe trei niveluri. După ce un jucător a construit al șaptelea oraș în faza a patra a unei ture, jocul intră în Nivelul 2. Din acest moment, este posibil ca doi jucători să aibă case în același oraș pentru un cost adițional. Piața de resurse este și ea aprovizionată diferit.

Nivelul 3 începe în momentul în care cartea care marchează acest eveniment este trasă din pachetul de centrale electrice. Piața de centrale va crește ca preț în fiecare tură, iar jocul se va termina când unul din jucători ajunge la 17 orașe în rețeaua sa. Câștigătorul va fi cel care poate alimenta cu energie numărul cel mai mare de orașe, iar în caz de egalitate, departajarea se face după numărul de bani necheltuiți. Cam atât am de spus și trebuie să închei aici pentru că văd cum se apropie în viteză un talon de concurs de mine. Ne vedem luna viitoare.

■ **Paul Policarp**



Unii marchează mai creativ regiunile în care nu se joacă

Plăcile de bază ASUS P7P55D

Noi avansuri tehnologice în optimizarea performanțelor



Design Hibrid: Sinergie în acțiune

Experimentează optimizarea inteligentă și sporul de performanță cu tehnologia Hybrid a seriei ASUS P7P55D. Aceasta folosește un procesor Hybrid, Hybrid Power Phase și un Hybrid OS pentru o operare inteligentă. Procesorul Hybrid mărește performanța prin intermediul unui microprocesor TurboV EVO. Hybrid Phase maximizează eficiența și stabilitatea sistemului prin ASUS Xtreme Phase și controlul temperaturii prin ASUS T.Probe. Hybrid OS îți oferă două opțiuni de sistem de operare — Windows 7 sau ASUS Express Gate — pentru acces rapid online fără sistemul de operare principal. În plus, ai parte de o compatibilitate uimitoare a memoriei cu funcția MemOK.

Depășește barierele de performanță cu procesorul Hybrid

Poți să obții un plus de performanță în overclocking datorită noului procesor Hybrid ce utilizează un microprocesor adițional TurboV EVO. Începătorii sau entuziaștii hardcore pot tuna instantaneu sistemul prin interfața intuitivă și unelte puternice. De exemplu, Auto Tuning îți permite să overclockezi automat sistemul la un nivel extrem dar stabil fără să trebuiască să faci setări detaliate în BIOS pentru voltaje sau frecvențe. Telecomanda TurboV* îți permite să overclockezi, să activezi tasta Turbo sau să ajustezi setările Energy Processing Unit (EPU) cu un controler independent — în timp ce rulează aplicațiile sau jocurile. În cele din urmă, modul manual al lui ASUS TurboV EVO oferă utilizatorilor avansați ajustări ale voltajului pentru a optimiza overclocking-ul.

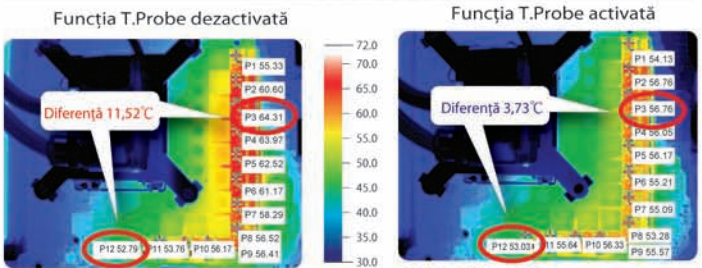
Auto Tuning oferă overclocking stabil cu doar un clic



Beneficiază de o eficiență revoluționară cu Hybrid Phase

Hybrid Phase combină stabilizarea avansată oferită de Xtreme Phase cu sistemul de control al temperaturii T.Probe pentru o eficiență maximă și o temperatură de operare mai scăzută. Xtreme Phase furnizează energie componentelor de bază în faze stabilizate pentru a asigura stabilitatea optimă a sistemului și o durată mai mare de viață a componentelor. În plus, tehnologia de conversie a frecvențelor ajută la reducerea pierderilor de energie pentru o eficiență mai bună. Prima tehnologie de răcire activă din lume de acest fel, T.Probe detectează și echilibrează fazele de curent, reducând temperatura din jurul procesorului. Mai mult, pentru o durată cât mai lungă de funcționare, sunt utilizate doar componente de cea mai bună calitate.

T.Probe minimizează diferențele de temperatură din modulul VRM



* 64,31 - 52,79 = 11,52°C

* 56,76 - 53,03 = 3,73°C

* Telecomanda TurboV Remote este oferită doar cu unele modele



GEN FPS **PRODUCĂTOR** DICE **DISTRIBUITOR** EA **LANSARE** 05/03/2010 **ON-LINE** badcompany2.ea.com

Războiul nu-i pentru fetițe

Când i-am văzut ultima oară pe cei patru soldați din compania B, aceștia se îndreptau vijelios către o pensionare timpurie, îmbarcați într-un camion plin cu aur și cu gânduri doar de bine. Dar n-a trecut niciun an și iată-i întorși din nou pe front. Vacanța a luat sfârșit, iar hazul a fost dat uitării, pentru că noua lor misiune este una cât se poate de personală - rușii bat în poarta Statelor Unite din Alaska.

Cei patru care vor speria estul

Războiul în care se vor aventura Sweetwater, Marlowe, Haggard și sergentul Redford la granița cu Rusia este unul tactic, ce implică furișări după ziduri și prin tufe până în clipa în care necesitatea le va cere să spulbere clădiri și să țopăie printre gloanțele inamicului, care va arunca în urma lor cu elicoptere de asalt, tancuri, ATV-uri și vehicule blindate. Campania single-player se anunță viscerală și foarte dramatică, dar va face uz de hărțile întinse specifice jocurilor din seria Battlefield, însă mai important este faptul că Bad Company 2 va putea fi jucat și pe PC, spre deosebire de predecesorul său, destinat în exclusivitate consolelor. Se pare că jocul s-a vândut, dar nu atât de bine încât al doilea să nu se întoarcă pe platforma care a consacrat franciza. Lucru cerut, de altfel, și de comunitate.

Ciudat și în același timp interesant este faptul că DICE încearcă să abordeze diferit campania solo din Bad Company 2, folosind drept model cursa


Moartea printr-o gaură


Cu tancul prin Alaska



Răzbunarea Mascatului Întunecat



Haoleu, resuscitează sufletelul meu!



Indicând locul în care va ateriza următoarea rachetă

nebună și sângeroasă din Call of Duty 4, dar cu accent pe diversitate și rejucabilitate. Rezultă că lupta din Bad Company 2 va fi cel puțin la fel de intensă, cu inamici care nu ezită să treacă prin uși și ziduri de beton pentru a-ți ieși în întâmpinare, dar și să se ferească eficient de gloanțele tale, baraje de foc nimicitoare care te obligă să muști din iarbă, precum și mult mai multe oportunități de a sparge baricadele, avansând în front.
În plus, tocmai natura deschisă a gameplay-ului îi va da posibilitatea jucătorului să abordeze obiectivele în orice mod dorește, spune producătorul, încurajându-l să se uite bine în jur. Astfel, există șansa descoperirii unor obiective secundare.

Totuși, este păcat că umorul a dispărut din scenă, pentru că astfel riscăm să ne trezim cu un joc fără personalitate. Poate umorul el va exista, dar în doze semnificativ mai mici. Cert este că nu ne vom mai întâlni bezmeticii care în goana lor nebună după aur au invadat de capul lor o țară neutră, sfârșind prin a-i vâna dictatorul dintr-o mașinuță de golf urmărită, la rândul ei, de trei divizii de tancuri. Distracția s-a terminat. E timpul să trecem la lucruri mai serioase.

Destruction 2.0

Sistemul de distrugere nu avea, însă, cum să lipsească, ba chiar a fost substanțial îmbunătățit, noua versiune a engine-ului Frostbite promițând să ducă nivelul de distrugere a structurilor prezente pe o hartă la un nivel devastator.

În multiplayer, de exemplu, este permisă distrugerea aproape totală, producătorul fiind de părere că jucătorii nu trebuie să perceapă câmpul de bătălie ca fiind static. Dacă obstacolul din calea ta este un gard, nu ești obligat să-l ocolești sau să sari peste el. Îl poți pur și simplu dezintegra. La fel de bine o clădire poate fi demolată, iar zidul de cărămidă sau gardul de lemn în spatele căruia se ascunde un adversar poate fi „tocat" sistematic până la punctul în care nefericitul nu prea mai are după ce să se ascundă. Totuși, înainte să-ți cadă un acoperiș în cap ești avertizat, producătorul considerând că fiecare merită o fereastră de câteva secunde pentru a încerca să iasă rapid din ea.

Un altfel de front

Evident, multiplayer-ul va fi o componentă esențială în Bad Company 2. Ca și în primul joc, jucătorii vor putea alege perspectiva care li se potrivește cel mai bine, putând alege una dintre cele patru clase diferite de soldați, fiecare cu ajantajele și devantajele sale. Clasa Asalt reprezintă soldatul standard echipat cu pușcă, grenade și un pachețel cu sănătate. Inginerul poate căra și utiliza explozibili, arme antitanc și chiar repara vehicule pe câmpul de luptă. Medicul, pe de altă parte, va transporta mai multe pachețele cu sănătate și un defibrilator, cu ajutorul căruia poate resuscita camarazii răpuși de gloanțe, scutindu-i de grija respawn-ului (bineînțeles, cu condiția să nu crape el însuși înainte de a readuce pe cineva la viață). În fine, cea de-a patra clasă este Recon, unitate care se laudă cu o pușcă cu lunetă sănătoasă și o grenadă fițoasă ce detectează mișcările de trupe din zona în care este aruncată.

În funcție de clasa aleasă, jucătorul își poate îmbunătăți apoi abilitățile și arsenalul, pe care îl va putea modifica în fel și chip. De fapt, sistemul de recompensare și avansare în grad din Bad Company 2 seamănă foarte mult cu cel din Call of Duty 4, cu mențiunea că DICE pune un accent foarte mare pe lupta în echipă. Toți cei 24 de jucători de pe o hartă (numărul oficial nu este cunoscut încă) trebuie să rămână grupați și să includă o varietate cât mai mare de soldați specializați. Medicii, de exemplu, sunt esențiali în menținerea unei ofensive, iar inginerii sunt necesari pentru a repara vehiculele vitale în cazul deplasării pe o hartă întinsă.

Vehiculele, la rândul lor, sunt extrem de importante. Vom putea folosi tancuri, cu ajutorul cărora să dăm buzna prin zidurile clădirilor și să distrugem ascunzătorile în care s-au aciuat adversarii, o abilitate folositoare mai ales în mediul urban. Un tanc poate elimina nu numai lunetistul, ci și clădirea în care se ascunde. Arsenalul de vehicule mai cuprinde ATV-uri, motociclete, jeep-uri, avioane de vânătoare, elicoptere, bărci cu motor, ba chiar și o zburătoare controlabilă de la distanță, un așa-zis UAV echipat cu rachete. Acesta nu numai că dezlănțuie iadul la sol, dar poate descoperi automat pozițiile inamicilor pe câmpul de luptă.

Partea neplăcută în cazul tancurilor este că reîncărcarea cu obuze este greoaie, iar jucătorul ce controlează mitraliera de pe turelă este complet descoperit, fapt ce-l transformă într-o țintă extrem de ușoară.

Modern Warfare 2 Killer?

DICE are curajul să iasă la înaintare cu o versiune demonstrativa aflată în stadiu beta de dezvoltare la scurt timp după lansarea concurentului său direct, Modern Warfare 2, pe marginea căruia vom da cu parul și părerea în ediția următoare. Nu îl va călca, însă, în picioare. Din păcate, jocul mai are de așteptat încă trei luni până la lansare, dar la DICE încă se lucrează și se ține cont de vocea comunității, pentru a fi siguri că Battlefield: Bad Company 2 va fi jocul pe care fanii și l-au dorit. Eu unul, de abia aștept.

■ KiMO



RUSE™

GEN RTS **PRODUCĂTOR** Eugen Systems **DISTRIBUITOR** Ubisoft **LANSARE** trim. I 2010 **ON-LINE** www.R.U.S.E.game.com

Un foarte promițător RTC: Real Time Cacealma

„Unde se termină strategia și unde începe păcăleala?", dilema asta l-a terorizat pe fiecare trupete prins în război, de la simplul soldat împuțit și până la generalul spilcuit. Bine, au fost și excepții, dar astea sunt perfect explicabile: Hitler era un cretin, Stalin era un miserupist, iar George W. Bush era rezultatul indicat de Google pentru orice căutare cu „failure".

Dar am vorbit destul de păcălicii ăștia, să trecem la Păcăleala de astăzi. R.U.S.E., un acronim rămas încă nelămurit, poartă și numele de „The Art of Deception", patru cuvinte care rezumă perfect esența jocului. Nu contează câtă armată ai, nu contează ce manager militar sclipitor ești, nu contează că ești general-coniac (3 stele). Contează să fii parșiv, intrigant, mincinos fără rușine și un băftos incurabil. Pentru că războiul nu se câștigă prin luptă cinstită, ci prin felul cum îți faci adversarul să ia drept bune gogoșile servite de serviciile lui de informații. Da, dragilor, informația este cheia în jocul de față.



Un concept interesant

Fac o mică paranteză pentru strategii de fotoliu care se întreabă ce legătură e între păcăleală și strategie. Legătura e foarte puternică și istoria e plină de exemple: Alexandru Macedon i-a făcut șah, mat și terci pe perșii mult mai numeroși (și mult mai fraieri), Napoleon și-a ales cel mai tâmpit moment din carieră să confunde cavaleria prusacă cu garda imperială franceză (se întâmpla la Waterloo), nemții și-au scufundat ditamai vasul de război de teama unor marinari englezi cam incapabili de luptă (da' buni mincinoși), iar americanii au fost niște papagali perfecți și au crezut că o mână de amărășteni amatori de capre au putut deturna patru avioane și să le tuflească fix în simbolurile SUA. Aceiași americani care au înghițit și inepții de genul „luptăm în Irak pentru apărarea Americii!" sau „Avem nevoie de spațiul vital!". Pardon, ultima dudă îi aparține altui scelerat.

În orice caz, sper că acum e clar. Păcăleala, trucul, dezinformarea și alte sinonime sunt arme ieftine și eficiente într-un război. Și mă bucur să văd că unii producători încearcă să dea praful la o parte de pe genul RTS și preferă abordări strategice noi și cât se poate de realiste. Mă rog, cât de realiste pot fi într-un joc.

Război SRL: avem și mărimi XXXL!

R.U.S.E. te aruncă fără milă în vâltoarea celui de-al Doilea Război Mondial, printre tancuri fioroase, artilerie focoasă și infanteriști nespălați și care vorbesc porcos. Pentru aprofundare, n-ai decât să citești integrala Sven Hassel. Băietul e danez din rasa lui Andersen, dar poveștile de front au o bază reală.

Și dacă jocul deja te-a aruncat, producătorii au avut grijă să ai destul de mers până ajungi înapoi la civilizație. Hărțile, din ce promit producătorii, sunt de două tipuri: alea mari și alea imense. Alegerea ține tot de dorința de realism: când istoria îți spune clar că fronturile se întindeau pe zeci și sute de kilometri, nu poți să ieși în lume cu un joc care-ți dă impresia că trupeții tăi se în-





Băieți, nu vă temeți: Haxagonul e tot un soi de Pentagon, da' are o latură lipsă la apel



Paradoxal, dar poți găsi parașute chiar și pe un aerodrom, nu doar la bordel



Opriți meciul, un mârlan aruncă fumigene pe teren!

fruntă în curtea din spatele casei sau în ligheanul din baie. Pur și simplu nu se face. În plus, vei avea nevoie de spațiu să-ți poți desfășura măgăriile în liniște. Terenul ocupă un loc vital în alegerea strategiei și-ți va influența deciziile pe tot parcursul campaniei. Momentan îți dau un singur exemplu: cum e mai bine să dai o lovitură cu un grup de tancuri: de-a dreptul peste un câmp imens, să fii ușor de văzut de artileria inamică, sau ocolind prin niște văi împădurite, greu de văzut, greu de ghicit și gata să intri fulgerător în acțiune ? Elementul-surpriză e întotdeauna un aliat de nădejde.

Aliați? A zis cineva Aliați? Da, avem și Aliați, așa cum avem și puterile Axei. Producătorii au promis că R.U.S.E. va oferi șase facțiuni diferite, fiecare cu propriul bagaj de avantaje. De exemplu, nemții au de partea lor niște tancuri de prost gust, în timp ce americanii se fălesc cu artileria lor. Evident, aceiași producători au făcut pe mironosițele și au declarat roșind că puterile combatante vor fi dezvăluite puțin mai târziu. Îmi pare rău pentru PR-ul care a avut ideea asta creață, dar țin să-l anunț că facțiunile în cauză sunt cunoscute deja de vreo 70 de ani. Matematica istorică e clară: șase facțiuni înseamnă exact SUA, Anglia, URSS, Germania, Italia și Japonia. Adică marile puteri combatante. Desigur, ar fi fain să adauge și misiuni cu Franța (cum să capitulezi cât mai repede sau cum să ataci o divizie de infanterie cu grenade cu brânză împuțită) sau cu Australia (atacuri de noapte cu trupe de canguri blindați), dar am niște dubii. E drept, au fost și alte nații băgate cu de-a sila în măgăria asta războinică, dar toate intră în categoria „cam pe acolo, da' dotate mult mai slab".

Să trecem direct la păcăleli

Bun, ai o hartă imensă în față, o nație serioasă sub comanda ta, ar fi cazul să treci la omor. După cum spuneam mai devreme, tot schepsisul în R.U.S.E. este să-ți păcălești adversarul și să-l trimiți după ciuperci, în timp ce tu îi faci prin bază ce i-a făcut un gigolo foarte scump unei neveste de miliardar bătrân și frigid.

Foarte pe scurt: aceste păcăleli (ruses) apar sub forma unor puteri speciale și sunt în număr de 10. Disponibile pentru toate facțiunile. Până acum, au fost dezvăluite doar cinci dintre ele, destul cât să-și facă fiecare jucător o idee despre ce-l așteaptă.

Prima pe listă e Decryption, o opțiune care-ți pune pe tavă toate ordinele inamicului (indicate prin săgeți roșii) dintr-un anumit sector. Știi ce urmează să facă dubiosul în zonă, acționezi în consecință. Următoarea e Spy și nu cred că trebuie să explic prea mult: îți dezvăluie toate unitățile ascunse de inamic într-o anumită zonă. Aminteam și mai devreme, terenul te roagă de-a binelea să folosești camuflajul. Preferata mea rămâne însă Radio Silence: toate unitățile dintr-un sector dispar pur și simplu de pe harta inamicului și vor rămâne invizibile atâta vreme cât nu părăsesc zona în cauză.

Jucătorii cu poftă de blitzkrieg vor opta cel mai probabil pentru Decoy Offensive: adică cinci unități care simulează un atac furibund, inamicul își mută trupele pentru o apărare la sânge și mult, mult mai târziu descoperă că adversarii din sector sunt doar o combinație ilară între machetă și trompetă. Iar trupele reale au dat deja lovitura pe celălalt flanc, deci revenim la discuția cu gigolo și doamna de miliardar bătrân și frigid. Ca fapt divers, tactica de mai sus a fost folosită pe larg de sârbi în anii '90, când erau bumbăciți de „eliberatorii americani". Yankeii bombardau într-o veselie tancuri de lemn și șosele din hârtie sau alt material ieftin și prost, după care se mirau că sârbii mai au încă resurse să continue războiul.

Ultima pe lista dezvăluirilor e Camouflage Net: ascunde orice clădire a jucătorului (sau a jucătorilor, pentru că R.U.S.E. vine și cu nițel multiplayer încorporat – 4 vs. 4 pe PC și minimum 2 vs. 2 pe console) din sectorul desemnat. E faină de folosit când ai poftă să-ți faci niște uzine de armament în spatele liniilor inamice, să-ți aduni o armată frumușică și să dai iama prin culturile lui militare.

Plutonier, cine a furat harta strategică?

N-ai. A fugit la americani, a fost capturată de nemți și trimisă-n lagăr, nimeni nu știe. Cert e că mini-map-ul clasic de RTS a dispărut din R.U.S.E. Jocul vine cu o alternativă ținută în cârcă de mult-lăudatul Iriszoom engine: o simplă rotire de scroll te duce exact în planul pe care-l dorești. Vrei să vezi întregul câmp de luptă, cu unitățile puse schematic pe hartă? Zoom out. Vrei să observi acțiunea de la firul ierbii și să pierzi misiunea pentru că te-a călcat un tanc pe cap (ultima nu e posibilă, deși ar fi fost o opțiune faină)? Zoom in. Acestea sunt extremele, planuri intermediare vor fi destule. Ochi să ai și timp să admiri peisajul, de rest se ocupă producătorii.

Nu vreau să închei secțiunea de față fără să spun două vorbe despre promisiunile perverse legate de R.U.S.E.: jocul va fi fată bună și va accepta să fie pipăită pe orice ecran multitouch. Și asta, de moftul Microsoft, care a plictisit deja pe toată lumea cu opțiunile multitouch ale lui Windows 7.



Pieile roșii urmează s-o încaseze urât



Aici Radio Gherila, transmitem gloanțe în tot ce mișcă!

La luptă? Nu, la anu'!

R.U.S.E. e programat să apară în primul trimestru al anului viitor pe PC, PlayStation 3 și Xbox 360. Deocamdată mi-e greu să spun dacă va fi un succes răsunător sau doar o altă lansare de strategie. Premisa însă îmi place: e o schimbare bine-venită într-un gen care se învârte cam în aceleași automatisme de câțiva ani buni. Eu unul m-am cam săturat de RTS-uri trase la indigo. Un joc original și mișto ar fi exact șutul în dierierul altor producători, momentan prea leneși să-și pună imaginația la muncă.

■ **Jack the Ripper**

JAMES CAMERON'S AVATAR™ THE GAME

GEN Action RPG | PRODUCĂTOR Ubisoft | DISTRIBUITOR Ubisoft | LANSARE decembrie 2009 | ON-LINE avatargame.uk.ubi.com

Răzbunarea apaşilor ştrumfi

Până la venirea colonizatorilor europeni pe continentul pe care astăzi îl cunoaştem sub numele de America de Nord, trăia în pace şi prietenie o specie de oameni nemaiîntâlnită până atunci. Nişte sălbatici care alergau de colo-colo în pielea goală. Şi nu în orice fel de piele, ci în piele roşie! Imaginaţi-vă tupeu pe ei. Se pare că, până la primul lor contact cu lumea civilizată, din punct de vedere demografic atingeau impresionanta cifră de optsprezece milioane de suflete. Dar odată ce au venit colonizatorii de peste ocean, numărul lor a început să scadă vertiginos. Motivele erau simple. Se sinucideau în masă de supărare că omul alb avea pantaloni, apă de foc, râie, scorbut, lepră, scarlatină, ciumăfaie, platfus, sifilis, conjunctivită, ulcer, plombe, adidaşi, muschete, pojar, curve, şosete de lână, chibrituri, plutonieri şi multe alte chestii de acest tip de care ei nu auziseră până atunci.



Plin de lacrimi, omul roşu s-a dus la omul alb şi i-a spus că vrea să fie civilizat cu forţa. Vrea ca prin teritoriilor lui virgine să treacă un cal de foc în burta căruia să sălăşluiască o turmă de vânători care să puşte pe geam milioane de bizoni. Astfel omul roşu va înfometa şi va fi nevoit să se mute la oraş, unde va învăţa să mănânce cu cuţitul şi furculiţa, va descoperi ţuiculiţa şi cabaretul. Cei mai retiCenţi dintre indieni au ales să comită necugetata faptă a seppuku-lui sau să se opună cu arma-n mână forţelor civilizatoare ale Evropei. N-aveau de unde să ştie că, de la optsprezece milioane, numărul lor va ajunge la patru milioane în zilele noastre. Oricum a fost doar vina lor. Cine i-a pus să nu aibă antiviruşi pentru pojar sau să-şi pună corturile pe pământurile omului alb?

Ca fapt divers, calul a fost introdus în teritoriile americane de către omul alb. Indienii nu ştiau ce animale sunt caii şi le-au dat numele de câine mare. Nici acum nu există un termen specific pentru cal în dialectele indiene în afară de câine mare sau de horse, cuvânt împrumutat de la colonizatori.

Ce are una cu alta?

Poate vă întrebaţi ce are introducerea despre indieni cu jocul de faţă. Este un fel de alegorie moarte-nuntă în viziunea lui James Cameron. Avatar este povestea aceluiaşi personaj care are ocazia de a se desfăşura pe două linii şi în două corpuri diferite. Cândva în viitorul apropiat, pământenii colonizează spaţiul cosmic. Modul în care această colonizare se face nu diferă deloc ca modalitate de colonizările ce se făceau în trecut pe planeta noastră. Forţele colonizatoare, evident mai puternice decât cele indigene, se duceau pe o planetă şi eradicau cam tot ce le putea sta în calea exploatării la maximum a resurselor planetelor respective.

Iată cum şi tu, un specialist în comunicaţii, ajungi pe Pandora, unde RDA-ul (o corporaţie în toată puterea cuvântului) suge orice mineral rar al planetei. Un pic contra le stă populaţia indigenă a planetei, nişte ştrumfi albăstrei ce sunt foarte ataşaţi de planetă, ba chiar mai mult. Se pare că pot comunica cu însăşi planeta la un nivel abstract. Tu vei ajunge să interacţionezi cu Na'vi prin intermediul unui avatar. Un cocktail al propriului tău ADN şi cel al băştinaşilor a dat naştere unui corp ce îţi va folosi ca al









doilea corp. O maşinărie complexă permite transmutarea spiritului în corpul avatarului şi înapoi.

Ca orice răcan ce se respectă, habar nu ai în ce te bagi în momentul în care pui piciorul pe Pandora. Eşti fericit că eşti unul dintre cei unu la zece milioane al cărui ADN permite separarea spiritului de corp şi pleci cu speranţă în ochi şi cu zâmbetul pe buze în aventura vieţii tale.

Toate bune şi frumoase în primele zece minute când trebuie să omori nişte lupi ciudaţi şi să culegi nişte plante dubioase. Te obişnuieşti un pic cu atmosfera, caşti gura la peisaje ca la primul Playboy pe care ai pus mâna şi te minunezi cât de interesant pare totul în jurul tău. Jocul te impresionează din primele momente. Totul arată minunat. Poate un pic prea colorat, dar este o schimbare bine-venită după deşertul din Borderlands. După ce te-ai dat un pic cu o maşinuţă de teren şi ai călcat nişte viermuşti ca space marine, treci în pielea lui Hiawatha. Aici începi să dai mâna cu natura, să activezi copaci ce îţi permit să te teleportezi de colo-colo, călăreşti cai cu şase picioare şi te uiţi în jos la fiecare om pe care îl întâlneşti. Pentru că ai patru metri înălţime.

Dar apoi brusc te păleşte realitatea. Oamenii sunt ăia răi. Oamenii vor să dea mucul populaţiei Na'vi pentru a putea face planeta bucăţi şi a o stoarce de ultimul cristal. Moment de răscruce în povestea jocului şi în modul în care îl vei aborda de acum încolo. Căci vei putea alege. Vrei să rămâi în continuare sclavul corporaţiei, să-ţi păstrezi aruncătorul de flăcări şi să tragi cu Winchester-ul din goana trenului în bizoni sau să îţi prinzi părul în codiţe, să-ţi pui flori după urechi şi să te ţii de mână cu Pocahontas? Dap. Vei putea continua jocul ori ca, ori ca. Nu există cale de mijloc. Ce înseamnă asta? REJUCABILITATE!

Un melanj de Mass Effect şi Star Wars: The Force Unleashed, Avatar combină un joc adventure cu un RPG foarte light. Pe măsură ce vei înainta în joc, vei câştiga experienţă. Experienţă ce îţi va aduce skill-uri şi arme noi, indiferent de ce parte vei juca. Fiecare creştere în nivel îţi va permite folosirea de noi arme şi skill-uri. Accesul la ele este foarte uşor. Nici nu trebuie să te întorci la bază pentru a le accesa. Pur şi simplu din meniu alegi ce arme şi ce skill-uri vrei să utilizezi. Vei putea să te foloseşti de patru arme şi patru skill-uri deodată, dar le vei putea schimba oricând, doar să nu fii în timpul luptei. În total sunt aproximativ şaizeci de arme şi douăzeci de skill-uri pentru ambele rase şi sunt mai mult decât suficiente.

Volumul de informaţii prezent în acest joc este imens. O adevărată enciclopedie a faunei şi florei unei planete pe care nimeni nu a văzut-o, un manual pentru o sumedenie de arme, armuri şi vehicule pe care încă nimeni nu le-a construit încă. Este de departe cel mai bun joc făcut să însoţească un film. Volumul de muncă şi de informaţii băgat în acest joc este enorm.

Atât pentru acest Hands-on. Mai multe luna viitoare, când vom putea compara şi filmul cu jocul.

■ **Koniec**





X360 PS3 PC

Assassin's Creed II

Vedi Venezia...



Articolul de față este scris pentru cei care au jucat deja primul Assassin's Creed. Dacă sunteți printre cei care încă nu au făcut-o, puneți repede mâna și jucați-l, pentru că merită - cei care au console, vedeți că sunt prin revista noastră ceva reclame cu promoții Ubisoft la pachete foarte avantajoase ce conțin Assassin's Creed și încă un alt titlu zemos de la același producător, cum ar fi Prince of Persia.

Nu a fost un moment publicitar, ci unul binevoitor informativ, Ubisoft fiind una din extrem de puținele firme de profil căreia i-aș face din inimă și dezinteresat lobby, după ce un alt distribuitor din România nu mi-a înlocuit un CD crăpat din cutia jocului Anachronox, cumpărat sigilat, iar alți distribuitori de peste hotare, fără distribuție oficială pe la noi, i-au dat cu flit lui cioLAN când a cerut copii de review ale anumitor titluri majore, de a ajuns mesajul de statut din Yahoo Messenger al onorabilului meu coleg să sune cam așa: „For your review copy, please contact Reloaded, Class, Razor 1911 or Vitality. Thank you."...

De altfel, Ubisoft mi-a făcut o surpriză foarte plăcută în momentul în care ne-a trimis o consolă Xbox360 umplută cu DVD-ul lor, direct luat din producție, conținând Assassin's Creed 2. Vă spun sincer, așteptam jocul ca pe o pâinică aburindă, cu toate că primul mă lăsase cu impresii amestecate și emoții contrare. Sau, poate tocmai de aceea am fost atât de bucuros că, uite, ne bagă cineva în seamă și ne trimite un prerelease al unuia din cele mai așteptate titluri ale anului - faină treabă!

Dar, cu aceeași ocazie, am fost nevoit să fac față unei provocări adevărate: nu m-am jucat niciodată pe o consolă până acum, mai mult de 2-3 minute. Pe bune, nu glumesc. Așa că, vă dați seama, a trebuit să mă obișnuiesc cu gamepad-ul, ceea ce a durat ceva vreme, iar apoi să fac un alt pas esențial - să intru în mentalitatea unui jucător de consolă... Lucru greu, este o mare distanță între PC și console sub aspectul filozofiei de joc și al noțiunii de fun și entertainment. Dar, pe de altă parte, Assassin's Creed 2 nu a avut decât de câștigat de pe urma transferului meu de pe PC pe consolă, pentru că jocul acesta este clar făcut pentru acest mediu, și din această perspectivă l-am privit, fără a mai fi atât de aspru precum mi-ar fi impus o viziune PC-istică asupra lui.

X-Man

Și pentru că vreau să induc o atmosferă pozitivă înspre finalul articolului de față, voi începe cu criticile. Prima dintre acestea o adresez producătorilor jocului pentru felul în care este concepută lupta în Assassin's Creed 2. Adică, nu foarte diferit de primul, cu mențiunea că, acum, confruntările par și mai ușoare. E drept, există niște combo-uri cu care poți să eschivezi, să parezi și să contraataci, să-ți dezarmezi adversarul, să te învârți în jurul lui sau să rupi contactul cu acesta și să-ți iei tălpășița. Dar, lupta este atât de ușoară, AI-ul atât de inert, cretinoid și lipsit de inițiative cu adevărat periculoase, încât confruntările au devenit pentru mine de ocolit. Da, ați citit bine, am ajuns să ocolesc lupta, nu de fri-





că, ci din plictiseală.

Pentru că, ştiţi cum parcurg eu o scenă de combat în Assassin's Creed 2? Nu, nu vă uitaţi la ecran, acolo e partea cea mai neinteresată a luptei. Uitaţi-vă la mâinile în care ţin gamepad-ul. Încep prin a apăsa repetitiv X cu un deget. După o vreme, simt că îmi înţepenesc muşchii, aşa că schimb degetul, fără a întrerupe, pe cât posibil, cadenţa cu care apăs X. Apoi schimb cu alt deget. Treaba devine haioasă când ajung să fac asta cu degetul mic. În tot acest timp, arătătorul mâinii stângi apasă trăgaciul stânga al controlerului, pentru selecţia automată a ţintei loviturilor. Îmi amorţesc ceva muşchi şi la stânga, aşa că schimb un pic poziţia controlerului şi ajung, dacă oponenţii sunt mai mulţi şi lupta se prelungeşte, să fac hilare manevre de prestidigitator pentru a nu-mi prejudicia muşchii şi ligamentele, fără a întrerupe cadenţa cu care apăs X. Bun, şi dup-aia toţi sunt morţi în jurul meu.

Dat fiind că simpla apăsare obsedantă a butonului X este soluţia tuturor conflictelor, nu m-a îndemnat nimic să fac uz de vreun combo sau de marea manevră şmecheră de a apuca un oponent şi de a-l arunca în ceva casant, ca să se taie şi să moară în cioburi, în chinuri... Până la urmă, din toate manevrele noi ale asasinului nostru, singurele care mi s-au părut cu adevărat practice au fost: cea în care poţi să tragi pe nesimţite în apă un inamic şi cea în care îl poţi ucide pe loc sărind de sus asupra lui/lor - spectaculoase şi utile.

E drept, ca şi în primul titlu al seriei, există posibilitatea de a cauza damage crescut întreţinând o anumită cadenţă a succesiunii loviturilor dintr-un atac. Dar, oi fi io prost şi nedus la gamepad - nu am reuşit aşa ceva. Însă, cu X-uri repetate s-a rezolvat totul. Fapt pentru care am un sfat de dat Ubisoftului, deşi ce zic eu este pielea p...i pentru orice marketing driven monster: FURAŢI BĂ, dacă nu sunteţi în stare să faceţi singuri ceva! Uitaţi-vă la jocuri precum Risen şi luaţi o lecţie despre cum se concepe combatul într-un joc care vă depăşeşte Assassin's Creed-ul de câteva ori la capitolul ăsta. Poate aşa vă iese lupta cum trebuie în a treia iteraţie a seriei, căreia mă feresc să-i pun numele cu 3 în coadă - la felul cum e implementat combat-ul la momentul actual, jocul vostru se poate numi doar la modul generic: Assassin's Creed X, cu „X" mare de mână încleştată pe controler!



Dar, probabil că targetu' jocului dă banu' gros ca să nu facă nimic inteligent, interesant şi provocator într-o luptă - aşa cum bănuiesc că arată documentele, analizele şi rapoartele vreunui departament deştept de-al vostru care face grafice şi ţine şedinţe cu pulimea care chiar munceşte la jocul propriu-zis.

Pe locul doi

Bun, să continuăm luatul la omor al Assassin's Creed 2-ului. După ce m-am convins că trebuie să fac totul pentru a ocoli lupta, ucigătoare prin plictiseală şi muncă a mâinilor, m-am uitat în jur şi am căutat misiuni secundare. Ştiţi de care, de alea de care nu depinde neapărat questa principală, curgerea poveştii jocului. Misiunile alea cu care faci bănuţi suplimentari şi cu care ar trebui să faci rost şi de nişte fun ca bonus.

Plictiseala a continuat - misiunile secundare sunt de alea cu luat la bătaie pe unu' care şi-a călcat megieşii/pretena/inamicii pe bombeu, de asasinat pe alţii, de căutat nu ştiu ce, de furat, mă rog, nici nu ştiu exact ce trebuie să faci în astfel de misiuni, pentru că m-am săturat de ele ca de mere acre, încă de la cel dintâi AC. Iar primele pe care le-am luat la îndeplinit în AC 2 nu m-au încurajat să mai practic acest sport, ever.





Dar, să nu uităm, în Assassin's Creed 2 totul costă bani. Acum, nu îţi mai dă bunul haşişin şef diverse upgrade-uri de arme şi armură, odată cu îndeplinirea anumitor obiective. De data asta, totul depinde numai de tine şi de buzunarul tău. Pe care trebuie să-l umpli, ca să poţi să-ţi cumperi arme şi armuri mai bune, pacheţele de sănătate pentru tine şi de otravă pentru cuţitul viclean. Ceea ce implică faptul că trebuie să îndeplineşti cât mai multe sarcini colaterale, din care să curgă banul gros. He-he, dar aici intervine găselniţa supremă a acestui joc, cea care m-a scăpat de grija misiunilor secundare, enervante, plictisitoare şi m-a lansat pe orbita parcurgerii netulburate a părţilor cu adevărat interesante din Assassin's Creed 2.



Micul management

Ultimul lucru la care m-aş fi aşteptat de la Assassin's Creed 2 era să mă transforme într-o această Lenuţă de turizm naţional 'talienesc. Dar nu vă imaginaţi cine ştie ce Gran Turismo, deşi este şi o cursă cu căruţa prin Apenini, cu Leonardo da Vinci pe post de încărcătură preţioasă. Nu, e un fel de turismuleţ, de butic, de viluţă, de pensiune renascentistă. Să vă explic.

Deci, în cătunul Măghiran ai o fortăreaţă şi o viloacă părăginite, proprietate a familiei. Cu puţinii bani pe care îi faci la început, poţi să restaurezi diversele clădiri importante (magazinele, banca, garnizoana, ghilda hoţilor, bordelul), astfel încât să crească valoarea cătunului tău, pe bază de turism şi schimburi economice intensificate. Fiecare clădire comercială are trei niveluri de upgrade, în urma cărora banii care îţi revin ţie ca venit ajung la o sumă mai mult decât rotundă.
Aceşti bani sunt depuşi o dată la 20 de minute în cufărul tău special. Acolo, nu ştiu de ce, încape doar o sumă limitată (vreo 3-4 intrări), aşa că trebuie să te tot duci să-i colectezi, dacă vrei să nu începi să pierzi surplusul (ceea ce e complet cretin, adică cum, buzunarele mele sunt mai largi decât cufărul? la mine în portofel încap sute de mii şi în casa de bani abia vreo 50.000? incredibil...).

Oricum, vă daţi seama că-mi lăsam eroul în pălăţelul de largă respiraţie intravilană şi mă duceam în ale mele, prin bucătărie, toaletă, o ţigare la soare pe terasă, un scărpinat de Paco dupe urechi etc. După vreo oră mă întorceam şi colectam. As simple as that. Ba, treaba devine şi mai lejeră, pentru că absolut toate chestiile pe care le achiziţionezi - armuri, arme, picturi şi diverse alte chestiuni ce intervin în joc şi sunt depuse la vila ta din Maggiorano - cresc la rândul lor valoarea economică a localităţii şi aduc un plus la venitul tău douăzecideminutar. De altfel, într-una din cele mai faine găselniţe ale jocului, toate aceste itemuri se află expuse în camere speciale, într-o aripă a vilei personale, numai bine pentru a fi admirate pe îndelete.

Nu vă imaginaţi că aceste elemente de micromanagement aduc vreo dificultate în joc. Ele sunt, dimpotrivă, gândite să-l uşureze - pe mine m-au scăpat de grija de a mai face altceva decât să urmez strict linia principală a story-ului.
Ceea ce mi se pare de foarte mare importanţă, dat fiind cât de mişto este povestea şi cât de plictisitor este jocul în afara acesteia.

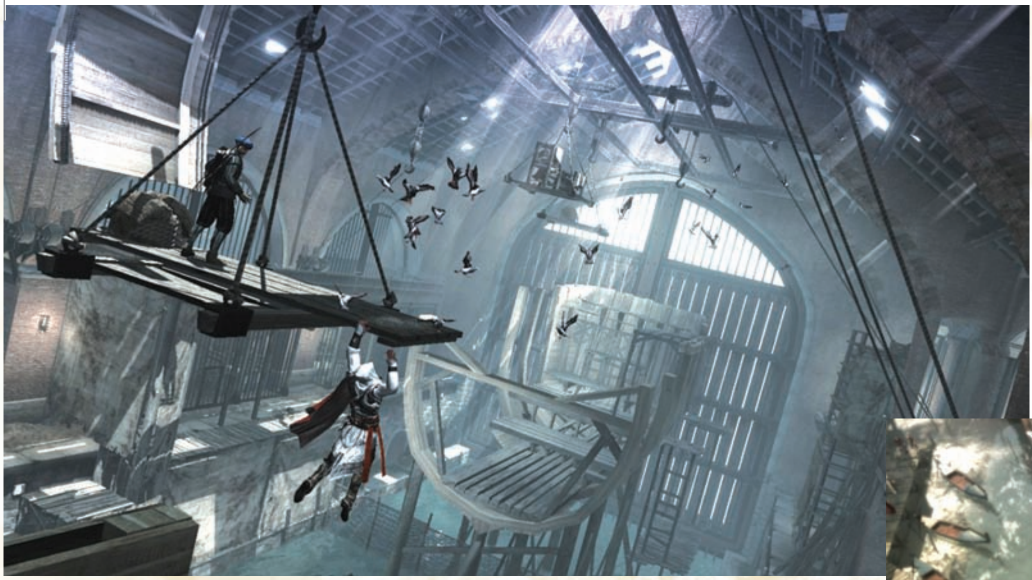


Plodul lui da Vinci

A, deci, de un capitol încoace am intrat în secţiunea de aprecieri pozitive a review-ului de faţă. Şi acum suntem la story. Despre care am cuvinte de laudă, pe care, de altfel, le-am exprimat, mai rezervat, şi la primul titlu al seriei. De data asta, apreciez necondiţionat povestea din Assassin's Creed 2, care m-a prins, m-a purtat şi m-a încântat, tot jocul. E drept, din loc în loc dai peste elemente specifice bestsellerurilor marca Dan Brown şi îl întâlneşti în carne şi linii de cod pe tânărul Leonardo da Vinci, cu care ai o colaborare fructuoasă, interesantă, pe alocuri spectaculoasă.

Mi-a plăcut integrarea epicului în spiritul vremurilor, pe care le prezintă foarte credibil şi grăitor, prin scene de violenţă, complot, dar şi amor. Asta ca să nu mai vorbesc de supans, de tensiunea care se acumulează treptat, de curiozitatea incitată în crescendo, de ingeniozitatea alternării timpurilor - prezent, trecut, trecut îndepărtat - şi a eroilor pe care îi întruchipezi. Pe deasupra, multe dintre dialoguri sunt foarte faine, unele cu umor, altele cu tâlc, iar câteva îţi dau fiori... Personajele fac toţi banii, sunt impecabil conturate din aspect, din gesturi, din tonul vocii şi din puţine cuvinte. Sunt impresionat nu doar de valoarea cinematică a unora dintre momentele de dialog din joc, ci şi de valoarea cinematografică a acestora. Dintr-un număr mic de elemente folosite impecabil, în Assassin's Creed 2 sunt conturate în forţă personaje puternice, bine integrate în storyline şi credibile sub aspect istoric. Şi dacă vorbesc de istorie, cred că vă daţi seama că am apreciat figurile care apar în partea de trecut a jocului, pentru că în cea de prezent avem parte de aceleaşi caractere sterotipe, de personaje









de film prost dă Hollywood, cu dialoguri de doi lei şi acţiune vlăguită. Totuşi, ceea ce ţine de eroul seriei rămâne interesant şi în prezentul din joc, fiind o bună premisă a dezvoltărilor epice ulterioare.

Îmbunătăţiri

Ceea ce vine ca un ornament preaminunat al poveştii este suita de puzzle-uri de rezolvat şi de misiuni de îndeplinit. Eşti deseori pus în situaţia de a descifra/decoda un anumit simbol, iar pentru asta trebuie să rezolvi nişte problemuţe de logică şi asociere, destul de clasice, dar agreabile, mai ales că unele nu sunt tocmai uşoare. Apoi, pentru a putea să pui mâna pe o anumită armură, valoroasă şi bine încuiată cu şase lacăte-peceţi, trebuie să găseşti şi să deschizi sarcofagele a şase asasini predecesori, împrăştiate prin toată Italia care îţi este accesibilă în joc. Cele mai multe dintre aceste morminte aduc provocări serioase, de tip platformă, în care unele porţiuni trebuie parcurse cu o limită de timp impusă foarte strâns. Acolo îţi trebuie coordonare şi agerime, iar pentru mine, începător în ale gamepad-ului, a fost o mare de draci pe care mi i-am făcut. Dar satisfacţiile trecerii peste asemenea obstacole sunt la fel de mari precum acestea. Astfel încât m-am bucurat de asemenea probe şi am apreciat inspirata lor realizare şi inserţie în joc.

Tot din categoria acţiunilor din joc ce nu presupun plicticoasa luptă fac parte anumite misiuni. Unele de urmărire, altele de escortă, acestea sunt mult mai variate şi mai bine gândite decât omoloagele lor din primul Assassin's Creed - ca şi cum producătorii ar fi avut, în sfârşit, timpul necesar pentru a se gândi temeinic la noua lor creaţie şi a o exploata la potenţialul real al ideilor de gameplay prezente în serie de la bun început. Există şi surprize, dar prefer să nu le „spoileresc", lăsându-vă să vă bucuraţi netulburaţi de ele, cu menţiunea că la fel am făcut şi eu, cu un zâmbet larg pe buze.

Dar ce vă pot spune este că s-au rotunjit nişte asperităţi din primul Assassin's Creed. Spre exemplu, acum nu trebuie să mai iei cursa de călugări care trece cu o anumită frecvenţă pe o rută bine prestabilită din oraş, în aşa fel încât să nu poţi fi observat de inamici. Acum, orice grupuleţ de trei-patru persoane este bun ca să te „amesteci în mulţime". Parcă e mai firesc aşa. Ba, poţi chiar să închiriezi serviciile a diverşi profesionişti, fie că este vorba despre grupuri de mercenari, hoţi sau prostituate, care, fiecare în felul lui specific, te poate ajuta să scapi de gărzi nedorite care păzesc un obiectiv. Important mai este faptul că într-un astfel de grup, care te urmează, te poţi disimula în timpul deplasării.

Apoi, în urma diverselor tale acte de nesupunere socială, notorietatea îţi creşte. Devii celebru şi te iubeşte femeile, dar te urăsc gărzile. Poţi să-ţi reduci notorietatea rupând afişele care te reprezintă ca Most Wanted şi mituind oratorii publici care te ponegresc. Dar, ciudat este că afişele sunt puse în locuri ascunse şi greu accesibile, unde publicul nu le poate vedea cum te prezintă în toată splendoarea ta de ilegalist. Mă rog, este una din ciudăţeniile acestui titlu. Care, altfel, este presărat cu o sumă de mici găselniţe ce fac joaca mai variată şi mai plăcută, sporind feeling-ul de imersiune şi curiozitatea de a vedea ce o să se mai întâmple. Ah, nu mă pot abţine să nu vă spun, din seria amănuntelor care aduc farmec gameplay-ului, că poţi să te dai cu gondola, pe postul gondolierului - o experienţă demenţială, mai ales că oferă o modalitate simplă şi deşteaptă de a ocoli gărzile atunci când lucrurile se încing prea tare.



Halucinaţia

Deci, mă culc pe la trei dimineaţa, şi asta numai pentru că jumătatea mea s-a revoltat şi a venit să smulgă gamepad-ul din mâinile mele încleştate pe stice şi botoane, trimiţându-mă la somn cu un gest autoritar. Dar sentimentul datoriei m-a trezit devreme a doua zi, pe la vreo 8 şi ceva, moment în care gestul reflex de a deschide televizorul pe unul din canalele de ştiinţă/istorie m-a făcut să cred că am năluciri. Pe ecran, camera de luat vederi se plimba nestingherită printr-o mănăstire spital din Florenţa. But, but... exact acolo eram când am fost decopertat cu cruzime de pe ecranul monitorului, în acea dimineaţă, pe la trei. Nu ştiu dacă vă pot face să înţelegeţi perplexitatea mea extremă: ceea ce vedeam pă TV la trezire era aidoma cu locurile prin care trecusem în Assassin's Creed 2 cu puţin înainte de culcare! Există un

CONCURS EXCLUSIV
ASSASSIN'S CREED 2
Pagina 95







singur cuvânt care poate descrie eficient suprarealismul feeling-ului meu din acel moment, cuvântul din patru litere care începe cu „f” și se termină când vreți voi - după cum vă place să lungiți vocala „u”.

Explicația stărilor mele de completă derută și uluire vine din extraordinara calitate a redării vizuale a obiectivelor istorice care apar în joc. Am văzut realitatea la TV în starea de neclaritate ce precede trezirea completă și am confundat-o lejer cu locurile prin care mă preumblam cu treburi pân' Firenze, la cârma personajului principal. De altfel, întreg jocul este o încântare pentru ochi, iar asta nu doar pentru că acuratețea redării vizuale a clădirilor și locurilor este extraordinară, dar și pentru că aceasta vine la pachet și cu o componentă artistică. Adică, ceva în rețeta vizuală a jocului conține și o cantitate serioasă de fior artistic, provenit din felul în care este tratată lumina, din culoarea ei, din combinația acesteia cu cerul.



Spre exemplu, în cătunul meu, la Măghirani, cerul parcă este luat dintr-o pictură renascentistă. Pe bune, culoarea, forma norilor, totul te duce cu gândul la acel formidabil amănunt de fundal al picturilor Renașterii: cerul. Ei bine, și Assassin's Creed 2 m-a adâncit în convingerea că paradisul se află în detalii de acest fel, care contribuie hotărâtor la starea de grație a jucătorului și la senzația de plăcută apartenență la Creație, așa cum aceasta este manifestată în joc. Tot la vila de la Măghirani am admirat alternanța plină de farmec a calității și culorii luminii, la trecerea din orășel în interiorul vilei și apoi în grădina din spatele acesteia. Calitatea picturală a folosirii luminii este evidentă în timpul acestei tranziții, care te aduce, literalmente, într-un peisaj renascentist, sau, mai degrabă, al unui clasic ce își manifestă în pânzele sale admirația pentru acele vremuri de efervescență creatoare.

Ubisoft e artiști

Am așteptat cu sufletul la gură să ajung în Veneția. Nu știam sigur dacă jocul mă va duce acolo, dar bănuiam că oamenii de la Ubisoft nu ar fi atât de măgari încât să nu-și dezlănțuie potențialul în adevărata provocare vizuală a jocului: Serrenissima Republică. Iar ceea ce am văzut acolo m-a lipit complet de ecranul monitorului. Inițial, ai un moment de blocaj - totul arată de înțepenești - după care începe plimbarea frenetică prin oraș, pe canale, pe acoperișe, în căutarea locurilor pe care le cunoști din cărți și poze, dar nu ai putut niciodată să le parcurgi cu pasul tău. Nu vă mai plictisesc cu epitete, vă spun doar că trebuie să vezi așa ceva, ca să ajungi să-ți crezi ochilor. Este năucitor!

Și la Veneția se manifestă aceeași grijă plină de artă de a reda orașul și printr-o stare, nu doar prin exactitate. M-a încântat calitatea vibrantă a luminii ce își schimbă culoarea și consistența de-a lungul zilei, jucându-se cu umbre care, uneori, pun de o pictură ad-hoc, „aici și acum”, creând accidental scene pe care te oprești să le privești o secundă, două, încântat de întâmplarea care a potrivit surprinzător oameni în trecere, lumini ale cerului sau focurilor, umbre, veșminte, fațade roase de umezeală, stucaturi complicate, contururi îndepărtate și Marea. Marea atât de frumos reprezentată în Assassin's Creed 2, atât de aproape în textură și culoare de ceea ce am văzut în picturile dedicate Veneției.

Una din etapele drumului meu către Veneția a inclus și Forli, o cetate importantă la vremea jocului, a Renașterii. Aceasta era amplasată într-o zonă de mlaștină sărată, la malul mării. Aici am fost surprins încă o dată de senzația covârșitoare de pictură pe care mi-o dădea priveliștea. Dar, praised be the producers, tehnica prin care este realizată această stare e una și mai fină. Locul este cețos, umed, mocirlos - așa că zidurile, casele, veșmintele, totul pare luat dintr-o pictură întinată de patina timpului, cu culorile șterse, atenuate, neclare. E ca și cum producătorii jocului ar fi luat o pictură „proas-







pătă" a locului şi ar fi îmbătrânit-o cu câteva sute ani. Efectul vizual este minunat, iar contribuţia acestuia la feeling şi la integrarea sensibilă în timp, loc şi acţiune nu are egal în industria jocurilor - aproape că nu-mi vine să mai folosesc cuvântul industrie în acest context.

Jocul te aduce şi în câteva interioare. Şi aici, aceeaşi atenţie pentru detaliul pictural se manifestă în lumină, texturi, design. Catacombele sunt impresionante, iar secvenţele de platformă din interiorul câtorva biserici aproape că nu pot fi începute, pentru că ochiul îţi cere să stai şi să-i dai lumina aceea minunată pe care făcătorii jocului au reuşit să o cearnă prin filtrul lor sensibil. Nu ştiu cât de exact sunt reproduse interioarele, dar starea pe care acestea ţi-o imprimă în realitate cred că este apropiată de vibraţia transmisă de Assassin's Creed 2.

Există viaţă după asasin?

Să nu trecem cu vederea peste faptul că jocul de faţă are şi o componentă informativă explicită, nu doar pe cea implicită, dată de informaţia vizuală. Astfel, operele de artă, picturile achiziţionate de erou, pot fi privite în amănunt şi beneficiază de scurte prezentări. De asemenea, foarte multe din obiectivele istorice şi personajele reale ce apar în joc sunt introduse într-o bază de date, ce conţine informaţii despre acestea, prezentate succint. Nu vă imaginaţi că este vorba despre o lecţie de istorie, ci deseori, mai degrabă despre o prezentare ca pe crucile Cimitirului Vesel din Săpânţa. Nu în versuri, dar cu un acut simţ al umorului frust. De altfel, am remarcat o atitudine făţişă de zeflemea la adresa Bisericii, iar una din scenele dinspre final ale jocului ar fi fost motiv de ardere pe rug cu ceva sute de ani în urmă. Chiar mă aştept la un oarecare scandal odată cu lansarea jocului - cuvântul cu „f" începe cu greu în Capela Sixtină, mai ales dacă e şi un Papă grăsuliu pe acolo...

Anyway, m-am amuzat copios cu ocazia anumitor dialoguri şi parcurgând baza de date a jocului, remarcând diferenţa evidentă între acesta şi titlul anterior al seriei. Pe bune, Assassin's Creed 2 mi-a lăsat senzaţia că, în sfârşit, producătorii şi-au dat drumul, au lăsat deoparte anumite inhibiţii şi au exploatat la potenţialul lor adevărat diversele componente ale jocului. Asta face din Assassin's Creed 2 o experienţă cu adevărat interesantă, care intrigă uneori, dar atrage în permanenţă. Este drept, lupta e foarte slabă calitativ şi plicticoasă, dar ţi se dă posibilitatea să o ocoleşti, atât prin manevrele noi de asasinat de la adăpost, de la înălţime şi de la marginea „abisurilor", cât şi prin posibilităţile suplimentare de rezolvare a conflictelor, fie prin angajarea unor grupuri de mercenari, hoţi, prostituate sau prin simpla evitare a punctelor fierbinţi.

Pe de altă parte, însă, argumentul vizual se completează formidabil cu elementele de story, trezind curiozitatea, împingându-te în joc. Naturaleţea, firescul, curgerea naturală a acţiunilor şi misiunilor, sunt mult mai bine realizate în Assassin's Creed 2, aducând starea de imersiune în timpul şi locul Renaşterii la un nivel fără precedent - inclusiv prin înot. Chiar şi muzica lui Jesper Kyd este mai bine făcută, deşi, personal, am fost cucerit numai de soundtrack-ul din Veneţia şi de câteva piese ambientale ce rulează la trecerea prin catacombe şi biserici. Evident, cele două sau trei piese de dans populare ce se pot auzi în timpul Carnavalului, inclusiv o variantă foarte bună a Saltarello-ului, îmi plac by default de mulţi ani.

Deşi ar fi de efect să spun la finalul acestui articol „Vedi Venezia e puoi muori" - că tot se asasinează la greu pe acolo în joc, şi nu numai - mai potrivit ar fi să spun că după ce vezi Veneţia şi termini jocul, parcă vrei să vezi şi continuarea, făcută de aceiaşi meseriaşi care ne-au dat titlul de faţă. Nicio grijă, sunt sigur că franciza nu moare. Povestea se încheie cu mari posibilităţi de dezvoltare ulterioară şi nu pot decât să întreb nerăbdător:

„Când, Ubisoft? Când?".

■ **Marius Ghinea**



alternativa



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

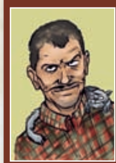
Dacă vreţi ceva mai fantasy şi mai copilăresc decât Assassin's Creed 2, Prince of Persia, ultimul, este o bună alegere. Dacă vreţi ceva de genul Assassin's Creed 2, Splinter Cell este potrivit doar la o primă impresie, dar merită încercat, aşa, ca să nu ajungeţi, până la urmă, la adevărata şi singura alternativă - Prince of Persia: The Sands of Time, joc full oferit de LEVEL în februarie 2009. Urmat de Splinter Cell, de altfel...

LEVEL JOC FULL FEBRUARIE 2009

BUNE:
- vizualul, istoricul, umorul
- tuşele artistice din grafică
- elementele de puzzle şi platformă
- personajele

RELE:
- lupta
- misiunile secundare

CONCLUZIE:



Forţând în stil brownian apropieri între personaje/evenimente/locuri istorice reale şi ficţiuni speculative, jocul creează un scenariu care te pune pe gânduri şi te prinde folosind şi minunatul argument vizual, de certă valoare artistică. Cu misiuni îmbunătăţite, cu puzzle-uri, cu provocări interesante şi cu o surprinzătoare varietate la toate capitolele, Assassin's Creed 2 îşi depăşeşte cu mult predecesorul.

9,2

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Action/Adventure **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România, Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** www.assassinscreed.com

Consolă Xbox 360 Oferită de Microsoft România



Dragon Age Origins

„Father, what's a wrench?"

Nu cred că am văzut vreodată un titlu AAA care să fi „beneficiat" de o campanie de marketing atât de imbecilă precum Dragon Age. „This is the New Shit", Marlyn Mansion, oameni care discută despre agricultură îngălaţi în sânge, sex, droguri, violenţă, de parcă Sid Vicious urma să fie noul Grey Warden. Nu ştiu voi ce-aţi simţit, dar mie mi-a pierit tot interesul pentru acest titlu „matur şi întunecat". Cu toate acestea, mi-au prins mai bine decât credeam. Când aşteptările sunt mici, e mult mai uşor să fii surprins în mod plăcut. Şi uite-aşa, ceea ce a început ca o obligaţie s-a transformat încetişor în plăcere...

„We create worlds"

Ştiu că e mottoul fostului Origin (producătorii, nu piraţii), însă, în lumina ultimelor evenimente, se potriveşte ca o mănuşă lui Dragon Age. Tendinţa lui BioWare de a crea o lume cât mai complexă în care eşti obligat să faci lucruri cât mai simple s-a observat încă din Mass Effect. Scăpaţi pentru prima dată din „canonul" D&D, au fost nevoiţi să-şi pună creativitatea la încercare şi au reuşit să iasă la înaintare cu un background impresionant. Din păcate, complexitatea universului putea fi observată doar dacă aveai chef să arunci un ochi peste „Codex-ul galactic", pentru că Mass Effect a fost mai liniar ca o autostradă, side-quest-urile rudimentare n-au ajutat la


Guşterule, spune tu cine este slayeru'


Shale


Here, pooch!

construirea unui univers „jucabil” şi aşa mai departe. Mi-a fost teamă că şi Dragon Age va urma aceeaşi reţetă, în care s-a investit mai mult timp şi efort în „compunerea” backstory-ului decât pentru ce-ar trebui să facă jucătorul în joc. Da şi nu. Da, pentru că (în mare parte, există şi câteva excepţii) ce citeşti în Codex-ul jocului este mai interesant şi mai „miezos” decât ce faci tu în joc. Şi nu, deoarece ai foarte multă treabă (am 60 de ore de joc şi, repet, ceea ce a început ca o obligaţie a „degenerat” în plăcere autentică) şi realizezi că „puţinul” pe care îl primeşti e mai mult şi cel puţin la fel de interesant decât tot ce-a oferit BioWare de la Baldur's 2 încoace.

Puţin despre „facţiunile” din joc. Deşi mă enervează elfii, deja e al doilea joc unde urecheaţii sunt consideraţi cetăţeni de mâna a doua şi hămăliţi. Găsiţi-le alte întrebuinţări sau uitaţi de ei. Dwarfii sunt OK, poate cea mai interesantă „facţiune” din joc (atmosfera şi quest-urile din Orzammar, oraşul dwarfilor, mi s-au părut de primă clasă). Oamenii sunt oameni. Paranoici, cum îi ştim, au „bunul” obicei să ignore ameninţările reale şi să-şi creeze ei noi spaime, se ocupă cu războaiele civile şi îşi trec timpul cu certurile copilăreşti. Nimic nou sub soare. Mi-a plăcut foarte mult cum este tratată magia şi cum au fost „construiţi” magii. Dacă în alte fantasy-uri studiul serios era singura piedică în calea unui mag de bună credinţă (necromancerii erau ei mai în nesiguranţă), în Dragon Age magii trăiesc sub constanta ameninţare a demonilor. Satanele încornorate se pare că sunt atrase de magie ca musca de... ştiţi voi, iar dacă magul nu are un control mental deosebit de puternic, are mari şanse să fie posedat de entităţile răuvoitoare. Deci, magii în Dragon Age trăiesc sub o continuă ameninţare. Din partea demonilor şi, cel mai important, din partea „bisericii” (Chantry în joc), care consideră că magia este o ameninţare prea mare asupra omului simplu, muncitor, pentru a o lăsa liberă. Magii trebuie ţinuţi din scurt. Braţul înarmat al Bisericii este templierul, individ cu scopul unic de a controla magii (distrugându-i pe rebeli) şi de a depista tinerii şi tinerele cu oareşce talente vrăjitoreşti şi a-i transporta la cea mai apropiată facultate de magie. Şi mai interesant, o ramură a Cercului Magilor sunt Enchanterii, magi uşor „lobotomizaţi” pentru a-i face mai puţin apetisanţi pentru Michiduţă. Aşa, taică, trebuie să plăteşti un preţ dacă vrei să te băşeşti fulgere. Dar deja mă întind prea mult. Ce trebuie să ştiţi este că lumea din Dragon Age, deşi nu din cale-afară de originală, e interesantă, foarte detaliată (Codex-ul e imens) şi, ocazional, reuşeşte să iasă din tiparele clasice. Chiar dacă are un aer de The Lord of the Rings.

Povestea propriu-zisă porneşte cu una dintre cele şase „origini” (scurte episoade care încearcă să atribuie un background personajului ales), după care continuă la Ostagar, unde veţi deveni un Grey Warden (un fel de cavaler Jedi al universului Dragon Age) şi veţi face cunoştinţă cu satanele a căror ameninţare vă va trimite să cutreieraţi Ferelden-ul în lung şi-n lat. N-are rost să vă stric surpriza, important este să nu puneţi prea mult preţ pe „origine” (pe mine m-a cam plictisit a mea, dar, repet, e posibil ca altele să fie mai interesante), pentru că povestea devine mult mai interesantă pe parcurs.

„Father, what's a wench?”

Ca să fiu sincer, dialogurile nu m-au dat pe spate. M-au deranjat puţin la început (Human Noble Warrior,


Anarhie



Talking to me?


Sătuc de munte


...and they died

poate celelalte origini sunt ceva mai răsărite), dar am început să le gust pe măsură ce înaintam în joc. Ori se îmbunătăţesc considerabil, ori sunt un gust dobândit. Sunt la câţiva ani lumină distanţă de „Îl caut pe tata, un tip de vârsta a doua" sau „[Inteligenţă] Aha, deci lupţi Lupta cea Dreaptă cu vocea", dar, cu foarte puţine excepţii, nu depăşesc nivelul unui fantasy mediocru spre bunicel. Aici s-ar putea să fie de vină pasiunea mea pentru fantasy, care m-a „obligat" să citesc tot ce mi-a picat în mână, în marea lor majoritate mediocrităţi numai bune de pierdut timpul şi atât. Şi la un moment dat ajungi să te saturi. Deci, dacă nu v-aţi îndopat cu romane fantasy (sau dacă v-aţi îndopat şi nu vă deranjează dulcegăriile şi replicile oarecum puerile care caracterizează majoritatea romanelor fantasy), aveţi mari şanse să gustaţi din plin „vorbăria" din Dragon Age. În al doilea rând, obişnuit cu unele RPG-uri mai vechi, unde o replică a personajului principal se întindea câteodată pe trei rânduri, replicile foarte scurte ale Warden-ului meu chel, dublate de lipsa voice acting-ului, m-au cam scos din atmosferă. Oricum ar fi, se vorbeşte mult în Dragon Age. Ceea ce e un lucru bun, pentru că şansele de a găsi ceva de calitate cresc şi ele. Situaţiile mai dificile se pot rezolva prin dialog (aici ajută mult skill-ul Coercion), unele quest-uri au posibilităţi de rezolvare multiple şi avem o cantitate decentă de alegeri şi consecinţe. N-am avut timp de un al doilea playthrough, ca să observ consecinţele pe termen lung ale unor acţiuni, dar în câteva rânduri un save şi un load mi-au relevat câteva alegeri interesante. Oricum, material ar fi pentru cel puţin încă un playthrough sau două.


La pitici

Ce nu mi-a plăcut (asta nu este o problemă de care suferă doar Dragon Age) e cât de uşor pot fi duşi cu vorba omuleţii din Dragon Age. Sunt foarte încrâncenaţi în convingerile lor, dar dacă v-a dus capul şi aţi investit puncte în Coercion, veţi observa nişte schimbări de 180 de grade în dialog ca urmare a unei replici de patru-cinci cuvinte a personajului principal. În foarte multe cazuri, mi se pare prea bruscă trecerea de la o atitudine hotărâtă, la „Da, vecine, ai dreptate, ia-mi vaca din ogradă. Dacă ai răbdare, în vreo două ore vine şi fiică-mea acasă.". Poate dacă personajul în cauză ar părea ceva mai şovăielnic, semn că poate fi convins, sau dacă replica ta cu (Persuade) în faţă ar fi ceva mai convingătoare, ar fi mai bine. Momentan mi se pare că intimidarea (dependentă tot de skill-ul Coertion, deci e o chestiune de gust) pare mai autentică.


Golemi

Ceea ce ne duce la cireada de NPC-uri pe care o târâm după noi. Recent am observat că BioWare are obiceiul să „recicleze" personaje din jocurile sale anterioare. Bine, poate „reciclare" e o caracterizare cam aspră, dar e imposibil să nu observaţi că scheletele emoţionale şi tiparele comportamentale ale NPC-urilor din Dragon Age vă sunt oarecum familiare. Dacă vă întrebaţi de ce, vă spun eu: le-aţi mai văzut în Mass Effect, Neverwinter Nights, KOTOR şi, dacă aţi fost foarte atenţi, în Baldur's Gate 2. În plus, unele personaje care vă însoţesc în călătorie par doar nişte schiţe ale unor personaje potenţial interesante. Există ambiguitate morală, dar la un nivel destul de scăzut. Şi simplu. Morrigan, de exemplu, este o vrăjitoare tinerică, nurlie şi dată dracului, pe care am cărat-o după mine doar pentru că îmi place vocea Claudiei Black de mor. Are câteva poveşti interesante, dar e un personaj pe care-l „citeşti" foarte uşor din prima. Are momentele ei, în care te întrebi dacă într-adevăr i-ai ghicit intenţiile, dar în final se dovedeşte că ai avut dreptate încă de la început. „Romanţele", în forma lor ac-







Întâlniri de gradul +1

Cu părere de rău, vine un moment în viața fiecărui voinic când vorbele sale, oricât de meșteșugite ar fi ele, nu mai au nicio putere, și conflictul armat reprezintă singura soluție. Și nimeni nu cunoaște mai bine acest lucru decât jucătorul de Dragon Age, pentru că luptele îi vor ocupa cel puțin jumătate din timp. Luptele vor aduce mare parte din experiența necesară la level up (când veți primi trei puncte pentru atribute, un skill și un talent) și tot ele vor lua în stăpânire cel puțin trei sferturi din arborele de talente. Fac o paranteză și încerc să explic pe scurt sistemul de luptă și arborele de talente. Luptele se dau în timp real. Cu pauză, după bunul obicei al lui BioWare. Sănătatea și mana se regenerează, dar, atenție, nu în timpul luptelor. Lupte care, până și pe Normal, constituie o provocare (unii monștri opționali sunt adevărate satane, mai ales o „rudă" de-a lui Kangaxx) dacă nu vă puneți mintea la contribuție și nu le „rumegați" cum trebuie. Chiar m-a surprins cât de puțin m-a deranjat acest „feature" nelipsit din jocurile de azi. Aici, ajutat de un design deștept al encounter-urilor, chiar funcționează cum ar trebui. M-a cam enervat că în timpul pauzei nu poți da mai multe ordine unui personaj. În schimb sunt în limbă după noul sistem de Tactics care ne ajută (enorm, aș spune) să definim comportamentul unui companion controlat de AI, chestiune care, în majoritatea cazurilor, ne scutește de micromanagement. Gândiți-vă

tuală (și scenele de „sex", de altfel), mi se par aproape degeaba. Spun „aproape", pentru că au un rol minor în câteva cutscene-uri și, probabil, la final. Sincer să fiu, iubirile adolescentine nu mi-au plăcut în niciun RPG BioWare, mi s-au părut false și mult prea siropoase ca să-mi pierd timpul cu ele și nu mi s-a părut că adaugă foarte mult la atmosferă sau că fără ele roleplaying-ul ar fi mai sterp. Sexul? Ducă-se, oricum singurii care i-au găsit o întrebuințare (în joc, băi!) au fost oamenii de marketing.

Eh. Înapoi la NPC-uri. Mi-a plăcut de Sten, un războinic ursuz, nu prea vorbăreț, din care scoteai vorba cu cleștele. E unul dintre personajele, zic eu, aproape reușite și mi-a adus aminte foarte vag de Dakkon. Oferta, însă, este destul de slăbuță calitativ, ca să zic așa, și nu m-ar fi deranjat ceva mai multe personaje cu care să-mi facă o reală plăcere să vorbesc în tabără. Ah, era să uit de cel mai meseriaș NPC din Dragon Age, Shale, un golem mizantrop cu liber arbitru (un soi de HK-47 medieval), care, culmea, vine sub formă de DLC în valoare de 15 dolari. I-aș fi înjurat printre dinți pe meșterii de la Dragon Age dacă cutiuța (originală și nouă) lui Dragon Age n-ar conține un cod care vă permite să-l obțineți pe Shale fără pic de efort financiar.







La cap de pod



La sfert de pod

la sistemul de scripting din Baldur's Gate 2, în care fiecărui companion îi puteam „alipi" un script de AI. Nu ştiu dacă v-aţi bătut capul cu el, dar pentru mine a fost mană cerească faptul că-mi puteam „programa" companionii să se comporte aproape cum doream eu. Ei bine, sistemul de tactici e aproape la fel de puternic, ceva mai intuitiv şi, cel mai important, nu necesită cunoaşterea vreunui limbaj de scripting. Şi este foarte inteligent integrat în joc, pentru că posibilităţile de customizare ale comportamentului unui companion cresc odată cu el. Există chiar un skill care măreşte numărul de opţiuni. Şi dacă tot am ajuns la skill-uri, arborele de skill-uri seamănă oarecum cu feat-urile din KOTOR, dacă mai ţineţi minte. E elegant, uşor de priceput şi, chiar dacă nu este la fel de complex ca D&D-ul, reuşeşte să nu-i dea lui Dragon Age aerul unui Hack and Slash. Nu m-a prea încântat că există şi o urmă de level scaling, dar nu pot să spun că m-a deranjat ca în Oblio.

Tot ca o scurtă paranteză, voi vorbi foarte pe scurt de itemurile din joc, în special de arme, că ele ne sunt alinarea. Ele există, arată bine, taie în carne vie (deci se achită admirabil de datorie), dar sunt doar nişte obiecte de care uiţi când ai terminat jocul. Spre deosebire de Baldur's Gate 2, unde le aveam pe preacinstitele Lilarcor, Carsomyr, Silver Sword (ea m-a ajutat să-l căsăpesc pe Kangaxx) şi aşa mai departe. Nimic memorabil în Dragon Age la acest capitol.

Baldur's Age

Nu ştiu de ce (mi-au luat radiaţiile minţile), dar o perioadă l-am jucat în 3rd person şi am cam strâmbat din nas. Texturi cam şterse şi de rezoluţie mică etc. etc. Dar am avut un mic şoc când am trecut la perspectiva izometrică, foarte bine realizată, unde jocul arăta exact aşa cum îmi închipuiam eu că va arăta Baldur's Gate 3. Interioarele arată superb (din perspectiva izometrică şi destul de des şi din 3rd person), dar din nefericire, exterioarele nu sunt atât de lucrate. Important e că jocul arată bine (şi se mişcă binişor şi pe sisteme mai vechiuţe), animaţiile sunt OK (omuşorii nu mai sunt atât de ţapeni cum erau, de exemplu, în NWN 2, şi luptele par lupte, nu un schimb cavaleresc de lovituri), deşi în cutscene-uri (probabil, la acest capitol, m-a răsfăţat prea mult Mass Effect) am câteodată impresia că discut cu autişti. Ca un sfat prietenesc, v-aş sfătui să dezactivaţi sânjele persistent, pentru că este stupid şi oamenii normali nu poartă o conversaţie despre vreme acoperiţi cu doi hectolitri de sânge. Nu e nici măcar scârbos. E copilăresc şi arată toţi de parcă ar avea vărsat de vânt.

Dar mă iau cu vorba şi uit de ce sunt aici. Să vă răspund la întrebarea: până la urmă, este Dragon Age urmaşul spiritual al lui Baldur's Gate? Dacă luăm în calcul durata de joc, aş putea spune că Dragon Age îi calcă pe urme lu' tătâne-su. Baldur's Gate 2 mi-a mâncat cel puţin 120 de ore din viaţă, Dragon Age doar 70. Dar, după cum se ştie, 70 e noul 120, şi cred că aş fi puţin ipocrit dacă aş strâmba din nas, mai ales că n-am mai jucat un RPG atât de lung de o groază de vreme. Nici sub alte aspecte urmaşul nu-şi depăşeşte maestrul - deşi, luat ca un întreg, mi s-a părut parcă puţin mai închegat şi mai cursiv decât colecţia imensă de quest-uri care-a fost Baldur's Gate 2 - dar se apropie. Nu l-aş cataloga drept o revelaţie sau o lovitură de geniu, cum văd că e la modă, dar, ca să dăm Cezarului ce-i al Cezarului, Dragon Age este un RPG bine făcut care îşi merită fiecare bănuţ şi cred că poate fi considerat o adevărată capodoperă în aceste vremuri nu prea darnice cu RPG-urile.

■ **cioLAN**



Firkraag?

alternativa

JOCURILE BIOWARE

Dacă doriţi o experienţă asemănătoare (uneori mai bună, alteori mai puţin bună), luaţi la pigulit toate RPG-urile Bioware, în special Baldur's Gate 2, dacă n-aţi făcut-o încă. Dacă îmi urmaţi sfatul, vorbim la anul.

BUNE:
- atmosfera
- universul
- Shale
- campanie single imensă
- aerul „old skool"
- Codex-ul
- Claudia Black

RELE:
- unii companioni
- tinde să devină cam monoton
- se mai putea munci la dialoguri

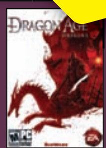
CONCLUZIE:



Nu l-aş cataloga drept o revelaţie sau o lovitură de geniu, cum văd că e la modă, dar, ca să dăm Cezarului ce-i al Cezarului, Dragon Age este un RPG bine făcut care îşi merită fiecare bănuţ şi cred că poate fi considerat o adevărată capodoperă în aceste vremuri nu prea darnice cu RPG-urile.

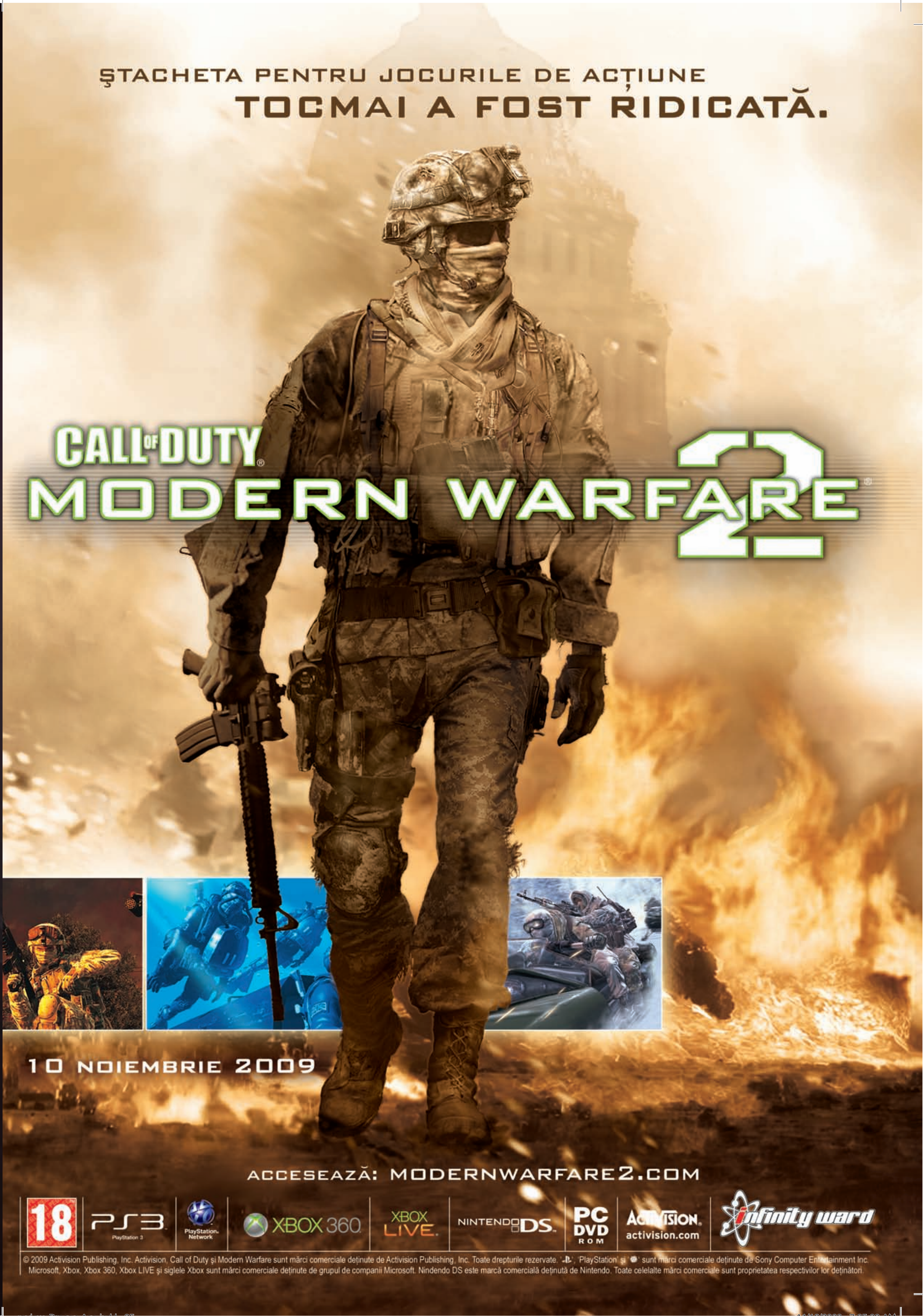
8,6

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen RPG **Producător** Bioware **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.dragonage.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 1,6 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB, Shader 2.0



ŞTACHETA PENTRU JOCURILE DE ACŢIUNE
TOCMAI A FOST RIDICATĂ.
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2
10 NOIEMBRIE 2009
ACCESEAZĂ: MODERNWARFARE2.COM
18
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
NINTENDO DS
PC DVD ROM
ACTIVISION
activision.com
infinity ward
© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty şi Modern Warfare sunt mărci comerciale deţinute de Activision Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate. '', 'PlayStation' şi '' sunt mărci comerciale deţinute de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi siglele Xbox sunt mărci comerciale deţinute de grupul de companii Microsoft. Nindendo DS este marcă comercială deţinută de Nintendo. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.



Punctul G din RPG

Cred că nu are nici un rost să mai intru în detalii asupra despărţirii dintre Piranha Bytes, producătorii, şi Jowood, distribuitorii seriei Gothic. Cert este că Gothic 3 s-a dovedit a fi mai plin de bug-uri decât o versiune pre-alfa, iar fanii seriei s-au plâns, justificat, că Jowood şi-a transformat clienţii în beta testeri pe banii şi nervii lor, adică ai clienţilor. După toate acestea, ceva s-a fisurat suficient de tare în relaţia producător-distribuitor pentru ca nu Piranha Bytes să fie cei care pun 4-ul în coada Gothic-ului, ci alţii. În schimb, cei care au pus peştele să muşcă vaca în secvenţa video cu numele firmei, din introducerea celui de-al doilea Gothic, anume Piranha Bytes, s-au apucat de ceea ce ştiu ei mai bine să facă. Adică, de Gothic-uri - numai că numele pe care l-au dat acestora este altul, acum. Iar asta pentru că franciza Gothic aparţine Jowood, cu care PB nu vrea să mai aibă de-a face, astfel încât au înlocuit vechiul distribuitor cu Deep Silver. Şi au transformat Gothic în Risen.

La paradisul eroilor

Deci, eram pe o navă. Alături de noi, pe punte, un fel de mag, meşter nevoie mare şi cu un ochi holbat tehnologic, face nişte vrăji şi dispare, în timp ce o nămetenie fantasy se năpusteşte asupra corăbiei noastre şi o face scobitori. Eu şi o cuconiță cu vino-ncoa' naufragiem. Trezirea se dă dimineaţa devreme, pe o plajă de vis, plină de leşuri, unde nu are nici o importanţă cine sunt şi ce am fost până atunci. Astfel începe Risen, cu eroul pornit să-şi facă un renume în lipsa numelui, precum în toate Gothic-urile pe care ni le-a dat Piranha Bytes.

După ce culeg un cuțit de vânătoare de la un cadavru binevoitor care mi-l oferea zâmbitor până-n gingii, învăţ că lupta este cum o ştiam şi la fel de necesară. Escortez în siguranţă cuconiţa şi o ajut să se instaleze într-o căsuţă, apoi îi dau ceva de îmbucat şi plec mai departe, curios să descopăr ce se ascunde dincolo de pereţii muntoşi, înalţi şi abrupţi, acoperiţi de o junglă deasă, pe care îi vedeam dinspre plajă.

Cu timpul, voi afla că sunt pe o mică insulă, numită Faranga, un paradis tropical populat de cetăţeni de variate culori şi preocupări. Unii se află în oraşul-port, ceilalţi meditează proactiv cu bâta în mână la mănăstirea de sub vulcan. La aceştia se adaugă câțiva fermieri, retraşi la oraş după ce pe terenurile lor au răsărit din pământ nişte construcţii vechi, morminte şi temple antice, din care se revarsă tot felul de creaturi dezavantajoase pentru oa-


Napii. Urăsc napii


La apus

menii locului, sub raport economic, cultural şi medical.

Din cauza straniilor evenimente ce au însoţit această ieşire la lumină a celor vechi şi întunecoase, pe insulă a venit şi Mendoza, Mare Inchizitor, cu şleahta lui de războinici ai Ordinului Flăcării, puşi pe prospecţiuni arheologice, turism ecumenic şi igienizare teritorial-administrativă. Inchiziţia a dat afară din oraş pe şeful local, „The Don", un fel de Naş în versiune tropicală, dimpreună cu trupele sale de mafioso, instaurând o nouă ordine. Tu trebuie să te integrezi în această nouă ordine sau să o dezintegrezi. E o chestiune de gust şi opţiune. Iar apoi, treptat crescând în puteri şi abilităţi, să descoperi ce s-a întâmplat pe insulă şi cum poţi face ceva pentru oamenii izolaţi pe aceasta. De ce izolaţi?

Pentru că, uitasem să vă spun, Zeii au părăsit Pământul, lăsând Oamenii ca singuri stăpâni. Dar, când tocmai erau pe cale să-şi descopere proaspăta libertate - şi, probabil, să o f..e trântind un război de toată estetica - oamenii au aflat pe pielea lor de existenţa Titanilor. Aceştia fuseseră învinşi de Zei şi încătuşaţi. Dar, odată cu plecarea Zeilor, legăturile care îi ţineau prizonieri pe Titani au slăbit şi aceste fiinţe tainice, vechi de când Timpul, sunt pe cale să-şi recapete libertatea şi vechea proprietate. Adică, tocmai Pământul. Din care, se pare, singura porţiune rămasă oarecum liberă pentru circulaţie este chiar insula pe care ai naufragiat. Un pas dacă faci în afara platoului continental al acesteia, te papă gaia - un monstru marin supradezvoltat cu aparenţă de Shai Hulud pă steroizi. Evident, corăbiile sunt ţintuite în port şi furtunile au instaurat o adevărată blocadă asupra insulei. E cât se poate de clar - problema trebuie rezolvată începând de la faţa locului şi de la nivelul 1 al personajului.


Călugării Shaolin

Sună cunoscut?

Cu siguranţă, da! Deci, exact ca şi în primul Gothic, eroul este blocat într-un spaţiu destul de redus, precum colonia penitenciară, devenită în Risen insulă, nepenitenciară. În acest spaţiu se află câteva, două-trei, facţiuni, care se cam bat pe aceleaşi resurse. Dacă vrea să aibă spor la questă, eroul trebuie să conlucreze cu aceste facţiuni, ba chiar să adere la una din ele. Asta impune ca omul nostru să rezolve diverse probleme pentru facţiunea cu pricina, condiţie importantă şi pentru urcarea în ierarhia facţiunii. A adera şi a evolua ierarhic în facţiune aduc avantaje în special prin apariţia unor noi queste, altfel inaccesibile, şi prin obţinerea unei armuri mai bune, specifice facţiunii, dar şi prin disponibilitatea arătată de anumiţi membri ai acesteia de a te învăţa diverse tehnici şi meşteşuguri - ale armelor şi de alt fel.

Pe insula din Risen am avut de ales între facţiunea mafiotului local şi cea a inchizitorilor. În ce priveşte această decizie, trebuie să fac o menţiune. În general, seria Gothic este celebră pentru felul în care face alegerea între facţiuni o chestiune de gust, mai mult decât una de plăcere sau morală. Adică, pare să fie o competiţie internă a Piranha Bytes: cine face facţiunea cea mai neatrăgătoare? Pentru că, în general, cam toate facţiunile din Gothic-uri au adevărul şi minciuna lor, frumosul şi urâtul lor, avantajele şi dezavantajele lor. Dar, până acum, parcă tot mai găseam ceva atractiv la o facţiune, un ce cât de mic care să mă facă să zic, măcar cu juma' de gura „voi să fiu paladin!" sau „mercenar până la moarte!" ori „dude, pass the Rhobar, m'kay?". Ei bine, ieşiţi din franciza Gothic şi eliberaţi de tutela Jowood, Piranha Bytes au reuşit, în sfârşit, să creeze ceea ce visau de mici: facţiunea perfect neatractivă şi opţiunea flască, lipsită de orice entuziasm. Ştiu că a atinge perfecţiunea sub acest aspect este idealul oricărui făcător de RPG, dar, parcă, în Fallout 1 şi 2 acest lucru a fost reuşit fără partea cu neatractiv şi flasc.


Departe de lumea dezlănţuită


Luăm o cola?




La răsărit


Măria Mea


Dă-i la oase!

Revenind la Risen, atâta vă pot spune - am ales în ce facţiune să mă bag foarte simplu, pe baza faptului că în RPG-uri eu nu folosesc NICIODATĂ magia, dacă acest lucru este posibil. Or, exclusiv pe combat se bazează facţiunea tâlhăreilor lui nea Don, spre deosebire de magicienii din Inchiziţie. Alegere făcută de mine simplu, dar cu gura plină de nisipul insatisfacţiei că orice aş fi ales era de un mare rahat, fiecare facţiune fiind impecabil concepută ca formidabil de neatractivă şi plină de mizerii - în special în ceea ce priveşte o anumită morală şi atitudinea reală, nu declarativă, faţă de oamenii de care ar fi trebuit să se îngrijească. Pe bune, ca la noi la alegeri.

Matematici ascunse

Dar, măcar, am scăpat în mare măsură de cifre. La ce mă refer? Dacă vă amintiţi, în review-ul nostru la Gothic 3, descriam modelul questei principale pornind de la principiul lui Huygens şi spuneam că aceasta nu este nici arborescentă, nici liniară, ci respectă o riguroasă similitudine cu un front de undă circular. În sprijinul acestei idei veneau cifrele, utilizate extensiv de producător în interfaţa jocului: pentru a debloca anumite queste şi a obţine acces în anumite zone ale jocului, trebuia să depăşeşti un foarte strict prag numeric al respectului pe care ţi-l arăta o anumită facţiune, cel de 75%. Acelaşi prag trebuia depăşit şi în cadrul local, al oraşelor sau taberelor. În general, questele îşi aduceau un aport bine măsurat în cifre la creşterea sau scăderea procentelor care descriau relaţia ta cu fiecare facţiune în parte. Exista chiar şi un ecran special în care puteai urmări evoluţia acestor numere într-un tabel dedicat.

Sincer, privind retrospectiv, nu mai sunt deloc încântat de această modalitate mult prea evident matematică de a evalua performanţele şi evoluţia eroului. Da, nu e rău să ai în spate un model matematic al RPG-ului, dar parcă acesta nu trebuie să transpară în halul ăsta de prozaic şi explicit. După mine, ca şi în viaţă, jucătorul trebuie să plutească într-o anumită incertitudine în ceea ce priveşte evaluarea şi randamentul acţiunilor sale, raportate la un anumit rezultat, cum ar fi simpatia unei facţiuni, a unei conduceri locale. Este mai bine să ţi se sugereze atitudinea celorlalţi faţă de tine, decât să ţi se pună în faţă un tabel cu procentaje de respect/bunăvoinţă/prietenie.

Se poate spune că în Risen cifrele sunt mai puţin vizibile, în ce priveşte questele şi impactul lor asupra relaţiei tale cu cele două facţiuni de pe insulă. Practic, tabelul cu procentaje a dispărut şi numai într-un singur loc am văzut în dialoguri faptul că mi se evaluau acţiunile ca fiind x din 4 misiuni totale de îndeplinit pentru a dobândi bunăvoinţa unui lider. În rest, totul s-a rezumat la a urma diverse îndrumări şi cereri, fără acumulări de procentaje în tabele, călăuzit fiind numai de feeling-ul


Va trece puiul strada?


Vechi cunoştinţe din mlaştini



Ăsta mi-s eu



Fetișul meu: coloanele sculptate prăbușite

meu asupra stadiului în care mă aflu în relația cu o facțiune. Astfel, jocul este mai natural, mai realist, parcă mai puțin matematizat, chiar dacă, până la urmă, în spatele său funcționează același model de questă bazat pe comportamentul frontului de undă. Pentru că Risen beneficiază tot de acesta, în opinia mea, superior questelor arborescente/paralele/liniare.

Fog of war

Dacă un tabel a dispărut, în schimb, cel esențial, conținând caracteristicile și abilitățile eroului, s-a schimbat pe ici pe colo, prin punctele esențiale. În primul rând, în ceea ce privește lupta. Dacă vă mai amintiți tabelele din Gothic-urile anterioare, zău dacă era clar cum stăteau lucrurile cu avantajele pe care le dobândeai prin creșterea în putere/dexteritate și avansarea în nivelul de folosire a armelor - fie acestea săbii de o mână sau două, arme de mari dimensiuni (securi, buzdugane), arcuri și arbalete. Pe bune, toată socoteala din spatele îmbunătățirii abilităților de luptă era cam neclară și, de cele mai multe ori, aplicam tehnica lui văzând și făcând, plutind într-o ceață relativă și deseori enervantă. De ce mă plâng de lipsa de transparență a matematicii din spatele evoluției în combat din primele Gothic-uri? Pentru că acestea erau jocuri grele, RPG-uri deseori frustrante sub aspectul dificultății de a face față luptelor.

De altfel, în cel mai greu dintre acestea, Gothic 2 cu Night of the Raven pus pe deasupra, am avut una din nelămuririle fundamentale care m-a călcat pe sistem rău de tot, pentru că era vorba de a lua o decizie cu efecte ireversibile, cel puțin pentru o mare parte a jocului. M-am prins atunci că șefa hoților din Khorinis are un rapier formidabil - parcă damage în jur de 100 și +1 la una din caracteristicile de combat, dacă nu mă înșel, ori plus 10 la dexteritate, nu-mi amintesc exact acum, oricum, o sabie foarte tare - pe care, dacă puneai mâna spre începutul jocului, ți se făcea viața mult mai ușoară. Dar, asta însemna o alegere cu multe implicații în questă, deoarece trebuia să o ucid pe șefa hoților, iar apoi să investesc learning points și bani în dobândirea de dexterity, pentru că folosirea acelui rapier cerea ca această caracteristică să fie foarte mare, mai ales pentru începutul jocului. Menționez faptul că, în mod normal, folosirea săbiilor depindea de strength, și nu de dexterity, acel rapier fiind una din cele două sau trei excepții din joc.

Bun, am făcut această alegere, am băgat dexterity în mine pe toate căile posibile, m-am înarmat cu rapierul, pentru ca apoi să stau și să dau mărunt din buze, întrebându-mă ce caracteristică îmi va îmbunătăți acum damage-ul pe care îl fac cu acel rapier: strength-ul sau dexterity-ul? Zău dacă m-am prins, iar parcurgerea anumitor forumuri m-a lăsat și mai în ceață. Probabil că există un răspuns corect online, de fapt, sigur, dar la vremea aceea eu nu l-am găsit. Și astfel de întrebări relative la calculele din spatele evoluției eroului sub aspectul caracteristicilor de luptă mi-am mai tot pus, dar neclaritățile au continuat să mă încețoșeze. Până acum.

De bello Gothico

Deschizând tabelul/fereastra ce conține caracteristicile eroului din Risen, am avut o surpriză de proporții. În secțiunea dedicată abilităților de luptă, lucrurile sunt acum foarte clare. La toate armele ai 10 niveluri pe care le poți parcurge pentru a te perfecționa în mânuirea acestora, iar ceea ce dobândești la fiecare nivel este explicit menționat de o fereastră care apare contextual, când treci cu mouse-ul peste zona respectivă. La arc și arbaletă, lucrurile stau după cum ne așteptam: fiecare nivel scade cu câte 10 % timpul necesar pentru „încărcare" și tragere. În schimb, la sabie și secure, avem o excelentă suită de avantaje pe care le poți obține crescând în nivelul de măiestrie în folosirea acestor arme. În plus, aceste avantaje sunt prezentate limpede, amănunțit. Treptat, capeți abilitatea de a para, de a contraataca din paradă, de a-ți întări atacurile pentru a trece prin blocajul oponentului sau a cauza mai mult damage, de a lovi lateral, de a folosi cu o singură mână arme de două mâini (!), de a lega un număr mai mare, apoi chiar nelimitat, de lovituri într-un atac. Pe deasupra, se și spune foarte clar că, la armele bazate pe strength, creșterea acestui parametru mărește damage-ul pe care îl faci. Există o sabie sau două bazate pe dexterity și este limpede că în cazul acestora damage-ul suplimentar se face prin creșterea în dexteritate.

Deci, lucrurile sunt foarte clare și foarte bine organizate în mecanica de luptă din Risen, cu o perfectă transparență a acesteia, așa cum ne-o prezintă fereastra de statut a eroului. Dar, pe deasupra, trebuie să remarc concepția simplă și practică a abilităților dobândite prin creșterea în nivel în folosirea unei arme de melee. Aceasta este premiza fundamentală a unui combat de calitate - iar asta producătorilor Risen le-a reușit. Ceea ce ar fi trebuit să fie meleeul dintotdeauna în seria Gothic, s-a realizat cu strălucire în primul Risen. Cum am spus după prima luptă mai serioasă: „Ăsta da combat!". Iar asta cu atât mai mult cu cât, la abilitățile dobândite explicit și prezentate în fereastra de statut a eroului, se adaugă un element implicit specific seriei Gothic - mărirea vitezei de reacție și execuție în folosirea armelor de melee. Astfel, avansarea în nivel cu o armă de melee determină o creștere în viteza de execuție a atacurilor și a legăturilor între acestea, la fel fiind cazul și cu blocarea loviturilor inamicului. Numai că jocul te ține în permanent în priză, niciodată nu ajungi să fii zeul câmpului de luptă, pentru că întotdeauna vei întâlni oponenți tot

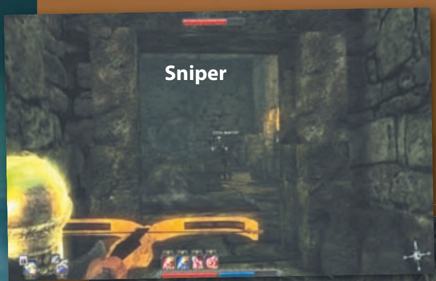

"Cu monoclu erai chic..."

PISTOLUL SEMIAUTOMAT

O altă îmbunătățire semnificativă a cunoscut și arbaleta. Sincer, nu am înțeles niciodată utilitatea acestei arme cu proiectile în seria Gothic, alta decât de a te face să te oftici că arcurile nu au un damage comparabil. Iar asta pentru că arbaleta era foarte nepractică - timpii de încărcare foarte mari și viteza mult scăzută a deplasării în timpul ochirii o făceau inutilă pentru pulling, deci, o făceau inutilă pentru majoritatea situațiilor. Excepția o constituiau momentele în care puteai trage în siguranță de pe o clădire sau stâncărie, dar, numai pentru atâta lucru nu merita să sacrifici learning points ca să înveți să folosești această armă. În general, arcul era de neînlocuit, oferind timpi de încărcare și ochire/tragere mult mai mici, cu avantajul unei viteze de deplasare suficient de mari pe timpul ochirii pentru a putea face pulling la modul eficient.

De data aceasta, în Risen, Piranha Bytes au reușit să facă arbaleta nu doar utilizabilă, ci chiar dezirabilă. Aceasta poate fi folosită în două posturi, de către erou. Prima este de la umăr, de precizie, pentru utilizare la distanță, un fel de snipping mode. În timpul adoptării acestei posturi, viteza de deplasare este foarte redusă, dar precizia la distanță este foarte mare. A doua postură este marea găselniță din Risen în ce privește această armă. Se poate trage cu ea și de la șold, timp în care viteza de deplasare este comparabilă cu cea de la tragerea cu arcul. Timpii de încărcare sunt rezonabili și pot fi reduși prin creșterea în nivelul instruirii în folosirea arbaletei.

Singurul dezavantaj este dat de precizia mai scăzută - în timpul tragerii de la șold, nu ai nici un dispozitiv de ochire (crosshair). Dar, cu puțin antrenament, reușești să te prinzi cam cum duc proiectilele și devii foarte eficient în tragerea de la apropiere, în timp ce te deplasezi cu spatele. Poți face, astfel, o frumusețe de pulling cu oponenții mai mari și mai lenți, cei care, de obicei, au ditamai sănătatea, deci damage-ul mare al arbaletei este numai bun pentru ei. Astfel, arcul rămâne util în lupta cu oponenții mai mici și mai rapizi, în timp ce, în sfârșit, arbaleta își găsește locul meritat în panoplia de arme a eroului. Jos pălăria pentru această implementare a arbaletei... și sus mărul, Wilhelm Tell!...


Sniper


De la șold


Ciocan, nicovală, sabie

mai buni, cu timpi de reacție egali sau superiori alor tăi.

Jocul este extraordinar gândit sub acest aspect al meleeului și al dozării dificultății luptei prin creșterea nivelului oponenților, pe măsură ce avansezi în questa principală. La asta se adaugă faptul că ai mai puține locuri sigure în care te poți refugia în timpul unei lupte, pentru a trage de acolo cu arcul sau arbaleta. Dacă vă aduceți aminte, aceasta era tehnica fundamentală de combat în Gothic-urile anterioare: pulling-ul (adică atragerea inamicilor unul câte unul sau în grupuri mici și tocarea acestora cu săgeți în timp ce mergi cu spatele), deseori combinat cu cățărarea pe o stâncă sau o clădire, unde oponenții nu te puteau ajunge și de unde îi secerai cu arcul sau arbaleta. Mi-aș permite să spun că dificultatea jocului aproape te obliga să aplici în exces această tehnică repetitivă, ceea ce nu am apreciat întotdeauna.

În Risen, două sunt motivele pentru care nu vei avea des ocazia de a o aplica cu succes. Primul este că există mai puține locuri în care te poți refugia în siguranță, iar al doilea că de multe ori inamicii se pot cățăra până la tine, ceea ce implică automat necesitatea revenirii la melee. Care melee, după cum nu ostenesc să o repet, este o plăcere în Risen, o reușită extraordinară a producătorilor și o provocare necontenită. Adaug aici și acel element de bun simț, de a-ți putea învăța personajul să folosească cu o singură mână armele de melee de două mâini, ceea ce îți permite să utilizezi scuturi, dar să ai și atacul viguros al armelor mari - neprețuit!

Majore abilități minore

Ce mai avem prin tabelul ce cuprinde statutul eroului? Păi, lucrurile cu care ne-am obișnuit din primele două Gothic-uri - pentru că am observat că nu s-a mai urmat calea mai complexă din Gothic 3, cu detalieri ale abilităților de vânător, fierar, hoț. Acestea sunt din nou simplificate, respectând, în opinia mea, o linie mai puțin hardcore și mai mult action a RPG-ului. La fel, s-a simplificat și partea de magie, bazată pe rune sau pe cristale. Nu am jucat cu nici un fel de magie, dar, din câte mi-am dat seama, aceasta este semnificativ mai puțin vastă decât în Gothic 3, trăgând tot spre stilul action.

Partea de alchimie este cum o știam, cu trei trepte de învățare a poțiunilor, cele cu efect permanent fiind cel mai greu de făcut, atât pentru că trebuie să înveți cum, dar și pentru că ingredientele lor sunt rare - exact ca și până acum. De altfel, sub aspectul artefactelor și ingredientelor, jocul mi s-a părut foarte bine echilibrat, există o bună gradare a apariției și descoperirii acestora, astfel încât dificultatea să rămână o provocare. Totuși, am avut senzația că jocul este mai puțin greu de parcurs decât primele două Gothic-uri, parcă e mai iertător, și se dau cele necesare supraviețuirii decente în porțioare un pic mai mari decât în titlurile anterioare lui G3 (dacă vă amintiți, Gothic 3, fără community patch-uri, era excesiv de ușor). Un simptom al acestei tendințe ar fi și faptul că poți distruge fără probleme luptătorii schelete cu ajutorul arcului sau arbaletei, ceea ce era aproape imposibil în Gothic-uri. Sincer, asta nu mi-a plăcut deloc, pentru că face să dispară statutul de sperietori vedetă al scheletelor, o marcă distinctivă a seriei G.

Artefactele sunt și ele cum le știm, aducându-ne plusuri la câte o caracteristică de statut, uneori la mai multe deodată. Câteva dintre ele sunt foarte utile și bine gândite, iar dacă vrei mai mult decât găsești prin joc, vestea bună este că poți să ți le faci și singur. Da, când am descoperit că pot învăța să fiu giuvaergiu, am zâmbit cu o satisfacție greu de redat în cuvinte. Astfel, îți poți face propriile artefacte, inele și amulete, din aur și pietre prețioase. Din păcate nu poți crea combinații originale ale componentelor necesare, din care să rezulte artefacte „tunate" după voia ta - ai numai de ales dintr-o listă a giuvaerurilor pe care le poți face cu materialele din inventar. Poate, într-o urmare a Risen, vom vedea și așa ceva...

Ca fierar, poți să faci multe feluri de săbii, pe care apoi să le vinzi. Combinând această activitate cu cea de prospector, strângi ceva bănuți, dar, parcă nu într-un mod la fel de profitabil ca în Gothic-urile trecute - banii se fac mai bine din orice altceva decât din producție și vânzare, ceea ce m-a cam secat, uneori. Evident, există și aici un minereu special - obsidianul - care a înlocuit minereul magic (magic ore). Dar, momentan, acesta ajută numai la facerea unor arme foarte bune, nefiind atât de important, sau de magic, precum în seria Gothic. Cu o sabie din obsidian am parcurs cam 70% din Risen, însă.

De altfel, am adoptat rapid o tehnică ce mi s-a pă-

rut cea mai potrivită în acest joc. Nu mi-am crescut capacitățile de luptător, pentru început, ci am învățat întâi toate abilitățile aparent minore - cele de alchimie, fierărie, vânătoare, hoție - ceea ce m-a ajutat să cresc în nivel şi bani mult mai rapid decât prin combat, în plus uşurându-mi îndeplinirea unora dintre queste. Aşa mi-am făcut destul de repede săbii foarte bune şi mi-am crescut strength-ul după nevoia de a le folosi, ceea ce m-a ajutat să îmi mențin o configurație optimă a personajului, cu foarte puține puncte de învățătură (Learning Points) cheltuite aiurea.

Pickpocketing-ul, buzunărirea, este interesant implementată în Risen. Astfel, când dai să buzunăreşti pe cineva, în caz de reuşită, apare o mică fereastră în care


Păstrați poziția!


Pas în doi


Ăştia-s răi

sunt figurate bunurile celui furat, alături de un indicator al scurgerii secundelor. Ai un interval foarte scurt de timp în care să observi posesiunile victimei şi să dai clic pe una din ele, ocazie cu care fereastra respectivă se închide. Da, poți fura numai una din posesiuni prin pickpocketing, şi asta într-un interval de timp limitat. Am fost încântat de acest stil de hoție, pentru că, înainte de a mă bate cu unul tare, încercam să-i fur arma şi vedeam că are şi ceva bani - ezitam şi uneori pierdeam ocazia, unică, de a-l dezarma.

Oponentul jefuit de armă rămâne doar cu o bâtă, ceea ce îl face mult mai vulnerabil, bineînțeles.

AI tare, flasc în caracter

Prima jumătate a jocului nu am fost tocmai încântat de story. De altfel, de la bun început m-a izbit atât de tare asemănarea dintre Risen şi Gothic încât nimic nu îmi pica tocmai bine şi mi se părea că trec din déjà vu în déjà vu. Până la urmă, încălzit şi de acțiune, am început să mă prind în poveste, cu atât mai mult cu cât, treptat, apar elementele epice noi care, în mod evident, sunt gândite să continue linia întreruptă în ultimul Gothic. Sincer, am fost până la urmă mulțumit de story, fără a fi şi încântat.

Iar la mica mea dezumflare în această privință a contribuit şi faptul că personajele cu care interacționezi nu au nici farmecul şi nici acel ceva special al figurilor din Gothic - nu dai de un Diego, un Lares sau un Gorn, asta ca să nu mai vorbesc de monumentalul Xardas, cel aparent contradictoriu, plin de enigme. Practic, chiar şi noutatea din Risen, anume personajul feminin cu care aproape că dai în flirt, nu este cine ştie ce, fiind conturat schematic, vag convingător. Iar în ce priveşte textul, adică replicile din conversații: câteva au fost amuzante, dar niciuna memorabilă. În general, dialogurile nu pun bine în evidență trăsăturile vreunui personaj, nici măcar pe cele ale eroului, arătându-l pe acesta ca fiind uşor zeflemitor, dar cam prea neutru.

Ei, dar, dacă nu m-au izbit nişte suflete tari în Risen, în schimb, în ce priveşte inteligența artificială a oponenților, parcă lucrurile stau altfel. Adică, m-au lovit de mi-au mers fulgii. În primul rând, animalele sunt mai agere şi mai agile, executând salturi neaşteptate care m-au făcut de multe ori să lovesc în gol. Asta, una la mână. A doua la mână sunt oponenții umani/reptilieni care îşi cumpănesc


Arată ca o pictură?

foarte bine loviturile, dar și poziția în luptă. Am observat că în Risen a fost implementat un sistem de gradare a dificultății similar cu cel introdus de community patch-urile de Gothic 3. Anume, creșterea dificultății constă în mărirea, de la unul la trei, a numărului maxim de oponenți care te pot ataca simultan. Combinat cu excelentul AI demonstrat în luptă de către inamici, acest sistem asigură o foarte bună concepție a luptei în joc, oferind și celor mai hardcore, dar și jucătorilor ocazionali, posibilitatea de a se bucura din plin de Risen.



Drăguțe molii



Voi face un inel

Se discuta pe forum...

Oricum am lua-o, însă, tot la același feeling ajungem. Acela că Risen este în sine un mare déjà vu. La asta contribuie și muzica, ce pare o palidă umbră a superbelor coloane sonore create de Kai Rosenkrantz pentru primele trei Gothic-uri. Pe bune, Kai mi s-a părut obosit, repetitiv, banal, compunând pentru Risen o muzică în maniera Gothic, dar nu cu același suflu plin de emoție și inspirație. Apoi, nici oponenții, nici povestea și nici personajele nu m-au urnit din impresia de Gothic reîncălzit. Singurul lucru care a scos Risen mai bine în fața vechilor Gothic-uri a fost lupta și tot ceea ce ține de aceasta - AI-ul, mecanica combatului, concepția armelor și a evoluției personajului în folosirea acestora. Pe lângă acest mare, mare plus, aș adăuga apariția în joc a unor elemente de platformă și puzzle, legate strâns de folosirea vrăjilor de telechinezie și levitație. Dar, nu pot spune că astfel de lucruri au îmbunătățit semnificativ ceva la joc, în afară de eventuala creștere, nu foarte mare, a varietății provocărilor.

Grafica e potrivită pentru contextul fantasy al jocului, fără a străluci altfel decât prin eventualul exces de bloom/HDR. Totuși, arhitectural și ca design al terenului și peisajelor, Risen îl are pe vino-ncoace, însă nu la nivelul unui Oblivion/Fallout 3 & alike. Dar, poate că nici nu trebuie să cerem o asemenea cotă a vizualului în Risen, ci să ne bucurăm de strania impresie de grafică de Gothic (1) adusă oarecum la zi.

Nu pot să nu menționez aici perfecta coincidență dintre opinia mea și a unora dintre voi, exprimată pe forumul nostru de la level.ro, unde am regăsit ideea că Risen este un mic început, pe o suprafață redusă, a unei serii ce se va dezvolta către alte zări, eventual continentale, într-o manieră specifică seriei Gothic. Exact aceasta este și impresia mea. De fapt, și speranța mea, pentru că, în pofida senzației de reluare pe care mi-a lăsat-o Risen, sunt atât de dependent de seria Gothic încât orice sequel, făcut în respectul stilului și manierei care ne-au încântat pe toți, este mai mult decât foarte așteptat de mine. Iar dacă e vorba despre continuări produse tot de Piranha Bytes sub tutela distribuitorului Deep Silver, putem nutri convingerea că vom avea parte de jocuri mai bine și mai îngrijit lucrate decât cele din seria G. Adică, exact așa cum este Risen - un Gothic adevărat, dar la o calitate a execuției evident mai bună.

■ **Marius Ghinea**



Parapantism metafizic

alternativa



GOTHIC

Asemănările dintre Risen și primul Gothic sunt foarte mari. Gothic este mai bun la toate capitolele, mai puțin la concepția detaliilor combatului și a arbaletei, fără a deranja prea mult prin asta.
De fapt, per total, dacă mă gândesc mai bine, Gothic este mult mai bun decât Risen. De aceea, corect este să spunem că Risen este alternativa la Gothic, nu vițăvercea.

**LEVEL JOC FULL NOIEMBRIE 2004*

BUNE:
- lupta și abilitățile de luptă
- arbaleta
- AI-ul
- asemănarea cu seria Gothic

RELE:
- personaje slab conturate
- puține dialoguri interesante
- asemănarea cu seria Gothic

CONCLUZIE: Aveam nevoie de Risen. Cred că ăsta este criteriul cel mai important pe baza căruia apreciez pozitiv acest joc. Care îmi pare bine făcut, plăcut la jucat, interesant pe alocuri și promițător în perspectiva continuării într-o serie. Recomand să-l jucați fără a fi parcurs inainte seria Gothic. Iar dacă nu ați trecut prin Gothic, trebuie neapărat să o faceți, seria Gothic e una din cele mai tari experiențe RPG-istice. După aceea nu o să puteți să nu continuați cu Risen. Paradoxal...



8,4

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen RPG **Producător** Piranha Bytes **Distribuitor** Deep Silver
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** www.risen.deepsilver.com
CERINȚE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo 3 GHz **Memorie** 2 GB
Accelerare 3D 512 MB


ANUL TRECUT AM MARCAT
40.000.000 GOLURI
AJUTĂ-NE SĂ ÎMBUNĂTĂȚIM JOCUL
HOW BIG CAN FOOTBALL GET?
T-Home
AIG
unicef
PHILIPS
22
3
www.pegi.info
FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
DIN 2 OCTOMBRIE
DISPONIBIL PE TOATE PLATFORMELE
EA SPORTS
FIFA.EASPORTS.COM
LET'SFIFA10
FIFA 10
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale deținute de Electronic Arts Ins. în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate. Produs licențiat de FIFA. "© Titlul FIFA și sigla OLP sunt mărci comerciale deținute de FIFA. Toate drepturile rezervate." Produs sub licență Electronic Arts Inc. Sigla Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Sigla Premier League este marcă comercială deținută de Football Association Premier League Limited, iar siglele Premier League Club sunt mărci comerciale aparținând respectivelor cluburi. Toate siglele sunt folosite cu acordul respectivilor lor deținători. Produs sub licență Football Association Premier League Limited. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.



Uriaşul cu picioare de loot

BORDERLANDS

Cel mai sigur semn al apocalipsei va fi dispariţia obsesiei pentru loot. Când foametea de loot va fi într-un final învinsă, hoardele de grinderi vor ieşi afară şi vor clipi foarte des, uimiţi de frumuseţile care-i înconjoară. Şi, probabil, deranjaţi de lumina puternică. Iar dacă atunci când un singur fluture bate din aripi la Beijing, vântoasa îţi ia pe sus cocioaba din Dolhasca, închipuiţi-vă ce se va întâmpla cu Europa când milioane de chinezi clipesc la unison. Şi strănută din cauza prafului. Şi El nu se vor opri aici. Vor mirosi florile cu nesaţ, adio floră. Vor trage aer adânc în piept, adio atmosferă. În doar câteva luni, frumoasa noastră planetă albastră se va transforma într-un bolovan sterp, doar pentru că un suflet milostiv (dar sărac cu duhul) s-a gândit să pună capăt exploatării loot-ului de către om. Vestea cea bună, pe care v-o înmânez personal, asemenea unui iehovist cibernetic, este că la anul apare Diablo 3 şi, dacă nu se rătăceşte vreo nucleară, viitorul este asigurat pentru încă vreo două decenii. Întrebarea este ce ne facem până apare acest Diablo 3, presupunând că nu ciuguliţi loot în ograda lui WoW? Păi puteţi juca una dintre zecile de clone, dar am o impresie că v-aţi cam săturat de ele, sau puteţi încerca un Serious Sam cu gust de Diablo, miros de Fallout şi look de bandă desenată. Borderlands.

Bujia Pandorei

Pe musiu Borderlands l-am zărit acum un an, la Leipzig. Nu m-a încântat. Deşi avea la bază trei concepte tare dragi mie, adicătelea loot, RPG şi shooter bătrânesc, şi arăta (şi se simţea) mai „fallout" decât Fallout 3, ceva era în neregulă cu acest individ suspect. Părea şters, neinteresant, făcut cam în dorul lelii. Şi îi lipsea o pereche de oo. Oo pe care şi le-a căpătat atunci când producătorii au avut geniala idee (hulită pe atunci de mulţi) de a adopta un stil grafic mai uşchit, bazat pe engine-ul Unreal 3 şi cell-shading. Acum nu pot spune decât că au avut o idee genială. Borderlands arată foarte bine şi, cel mai important, are personalitate într-o lume a shooter-elor trase la xerox. În plus, pe un motoraş grafic ceva mai apropiat de realitate, peisajele monotone ale Pandorei m-ar fi plictisit groaznic. Pentru că Pandora este o planetă-deşert, cu panorame ruginii (şi ruginite) smulse parcă din postapocalipsa falloutiană. Nu este la fel de depresiv, există foarte mult umor în Borderlands, dar dacă tot am adus vorba de peisaje, culori, feeling şi Fallout, îl voi cita pe Koniec: „băi, dacă se şi vorbea în jocul ăsta, Fallout 3 îi stătea scris în frunte". Citat „prelucrat" puţin de mine pentru a putea fi publicat.









Role-Playing-Shooter

Borderlands a fost „marketizat" ca un Role-Playing-Shooter. Nu vă gândiţi la Deus Ex. E RPG în aceeaşi măsură în care Diablo 2 e RPG. Patru personaje „jucabile", experienţă, ceva skill-uri (specifice fiecărui personaj), o mână de NPC-uri imobile care îţi dau quest-uri MMORPG-istice de nu le poţi duce şi miliarde de mobi pregătiţi să moară întru creşterea în nivel a măriei sale Jucătorul. Itemuri sunt cu ghiotura, deşi la un moment dat începi să le cam încurci între ele, loot-ul cade ca la balamuc, experienţa curge etc. etc. Ca să fiu băiat bun şi să vă spun ceva şi despre povestea (subţire) care motivează măcelul, totul gravitează în jurul unui Vault care, zice-se, se dăşchide o dată la 200 de ani şi conţine comori nebănuite. Aşa o fi, nu zic nu, da parcă e mai interesant să deschid inventarul decât acel Vault. Singurul motiv pentru care vă recomand să zăboviţi puţin asupra scurtelor textuleţe care descriu quest-ul principal şi pe cele secundare este că sunt pline de umor, şi râsul n-a omorât pe nimeni încă.

Dacă partea subţirică de RPG s-ar putea să-i deranjeze pe unii (deşi i-am avertizat să nu se aştepte la altceva decât la un „Diablo 2 cu puşti"), Borderlands îşi merită cu prisosinţă „shooter-ul" de pe etichetă. E rapid, pune la încercare reflexele jucătorului (skill-urile te ajută, dar nu suplinesc ochii înceţoşaţi şi mâna nesigură), ca orice shooter de la Wolfenstein încoace, şi având în vedere mulţimea mobilor, aduce, după cum spuneam şi mai sus, cu Serious Sam. Adică „overkill", în sensul bun al cuvântului.

Brotherlands

E de la sine înţeles că adevărata distracţie o constituie multiplayer-ul cooperativ. Single-ul m-a plictisit după câteva ore, dar situaţia s-a schimbat radical când am parcurs campania single alături de KiMO, Koniec şi Caleb (şi, ocazional, Mitza). Pe Koniec, un maniac al lui Diablo 2 şi WoW, îl interesau drop-ul şi boşii. Andrei (Caleb) a venit pentru RPG (care l-a dezamăgit crunt), dar a rămas pentru distracţie. Şi loot. Lui KiMO îi plac shooter-ele, iar eu am rămas cu nostalgia lui Serious Sam şi doream să stau încă alături de colegii mei în faţa hoardelor dezlănţuite de „mutanţi răvăşiţi mintal", ca să-l citez pe fostul coleg Grim (we miss you, buddy!). Şi să ne cocoşăm de râs. Iar, când am descoperit că ne putem cafti unii cu alţii în mod organizat în arenele Pandorei, a început circul. Frate, frate, da' arena-i pe bani. Acolo ajungi să regreţi că ai fost băiat bun şi ţi-ai ajutat tovarăşul cu bani şi epice, iar acum o încasezi ca ultimul om în arenă de la el. So, dacă vreţi să-l cunoaşteţi cu adevărat, jucaţi-l în multiplayer. Şi faceţi-vă backup la save-uri, pentru că bântuie un bug care vă nenoroceşte personajul.

„No rest for the wicked"

La final, reiau ideea din subtitlu: chiar dacă momentan îmi place de mor, nu pot să nu observ că Borderlands este un uriaş cu picioare de... loot. Când interesul jucătorului pentru loot va scădea, urieşul se va prăbuşi. Mi se pare că au supraestimat obsesia pentru loot şi sunt prea încrezători în „generatorul de obiecte". Care funcţionează, cel puţin în primele 20-30 de ore, după care începi să ai impresia că te joci Diablo 2 fără unice şi seturi. După vreo 20 de ore de joc (de patru ori mai mult decât campania single din Modern Warfare 2), încă mai aştept cu sufletul la gură să văd ce dihanie de tunuleţ lasă în urmă bâzdâgania pe care m-am chinuit zece minute s-o omor, dar încet, încet, simt cum îmi scade interesul. În forma lui actuală, îi mai dau câteva luni de viaţă pe hard-ul meu. După aceea, în perioadele de plictiseală maximă, s-ar putea să-l mai şterg de praf din când în când, presupunând că mai am cu cine să-l joc. Situaţia se poate schimba, bineînţeles, cu puţină bunăvoinţă din partea producătorilor. Bunăvoinţă care s-ar traduce în patch-uri şi pachete adiţionale de conţinut. Ieftine (gratuitatea e o lighioană pe cale de dispariţie, deci nici măcar nu îndrăznesc să visez la ea) şi lansate la intervale regulate de timp. Adică suport. Deci, suportul susţinut l-ar ţine în viaţă îndeajuns de mult încât să se apropie de „clasicism". Dar cum Borderlands 2 este mult mai apetisant pentru buzunarele producătorilor, cumva mă îndoiesc că vom mai vedea ceva după „Zombie Island of Doctor Ned" (DLC în lucru).

■ cioLAN



alternativa



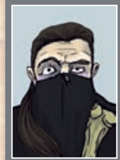
DEUS EX

Un Role Playing Shooter adevărat în care povestea şi personajele înlocuiesc cu succes goana după loot.

BUNE:
- atmosfera
- umorul
- stilul grafic
- modul cooperativ

RELE:
- nu prea merită jucat în single
- câteva bug-uri serioase
- speranţă de viaţă cam scurtă

CONCLUZIE:



Chiar dacă momentan îmi place de mor, nu pot să nu observ că Borderlands este un uriaş cu picioare de... loot. Când interesul jucătorului pentru loot va scădea, urieşul se va prăbuşi. Pe de altă parte, m-a ţinut lipit de monitor îndeajuns de mult încât să-şi justifice preţul.

8,3

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen Shooter/RPG **Producător** Gearbox Software **Distribuitor** 2K Games **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.borderlands.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** 2,4 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB, Shader 3.0

Grand Theft Auto Episodes From Liberty City™


Luis, Stâpânul Cocktailurilor


Motoristul Singuratic

Panem et circenses

Un lucru care a deosebit întotdeauna seria GTA de alte jocuri, chiar și din genuri apropiate, a fost libertatea extremă de mișcare într-un spațiu de joacă imens, divers și presărat cu tot felul de distracții. Eu unul am observat însă, cel puțin de la GTA III, tendința ca primul joc din „noua generație GTA" să fie unul serios și într-o oarecare măsură chiar restrictiv în privința activităților nebunești pe care le-ai putea întreprinde. După care vin și compensează prin expansion-uri stand alone care-ți deschid ușa către distracție și duc tot gameplay-ul într-o direcție diferită. Exact cum au făcut-o Vice City și San Andreas, două jocuri distincte, dar în mod clar construite pe nucleul GTA III. Ei bine, nici povestea lui Niko Bellic nu face excepție de la regulă, fiind una matură, presărată cu dileme morale și decizii dificile, cu acțiune incitantă, dar niciodată foarte exagerată. Așa că era de așteptat ca DLC-urile pentru GTA IV , din păcate exclusive pentru Xbox360, să compenseze aspectul printr-un gameplay ușor diferit și ocazia de a o lua razna prin Liberty City în feluri în care ediția inițială nu te-a lăsat. Exact cum au făcut-o Vice City și San Andreas pentru GTA III.

The Lost and the Gay

Inițial lansate sub formă de DLC, cele două expansiuni pentru GTA IV, The Lost and Damned și proaspătul The Ballad of Gay Tony, se găsesc de vânzare împreună pe un singur disc, într-o variantă de sine stătătoare, ce nu necesită cumpărarea lui GTA IV, botezată Episodes from Liberty City.
Este o variantă mult mai convenabilă decât forma de DLC, pe de o parte fiindcă durata și conținutul lor le fac „două jocuri la preț de unul" și pe de altă parte fiindcă devin accesibile și posesorilor de console X360 Arcade, care vin fără hard disk, absolut necesar altminteri pentru procurarea lor sub formă de DLC, ca să nu mai vorbim de obligatoria conexiune la internet pentru descărcarea lor și de limitările care încă persistă pentru România în folosirea serviciilor online oferite pentru Xbox.

Lăsând deoparte logistica, să vedem despre ce este vorba, în ansamblu. The Lost and Damned este un DLC care menține într-o mare măsură tonul mai grav al poveștii inițiale a GTA IV, punând însă în prim plan gașca de motoriști The Lost. Tu, jucătorul, intri în pielea lui Johnny Kleibitz, al doilea om ca importanță în ierarhia găștii, aflat de vreun an de zile la conducere din pricină că președintele clubului, Billy Grey, a fost întemnițat și




Asta pățești dacă deschizi sacul prea devreme


Mesaj pentru cei care se joacă prea mult GTA?


Skytruckdiving, un sport nou introdus de Ballad of Gay Tony

obligat să participe la un program de reabilitare pentru posesie şi uz de narcotice. Billy, deşi are mulţi susţinători, n-a fost cel mai bun lider posibil, din cauza înclinaţiei lui către violenţă şi haos extreme, alimentate de consumul de droguri, iar pe durata lipsei lui, Johnny s-a străduit să aducă puţin echilibru în gaşcă şi să scoată oamenii din rahatul financiar şi social în care-i afundase Billy, încheind un armistiţiu cu The Angels of Death, rivalii de moarte ai Lost, care le-a permis desfăşurarea mai lejeră a îndeletnicirilor principale, traficul de droguri şi pac-pac-ul. Normal, intriga începe cu bătrânu' ieşind de la mititica şi reluându-şi rolul de lider. Din care face praf în două zile tot ce construise Johnny într-un an: duşmănia cu Angels reînvie şi devine mai aprigă ca oricând, iar Lost încep să fie divizaţi ca loialitate de tensiunea crescândă între Johnny şi Billy. E limpede că lucrurile o iau razna din ce în ce mai tare, iar acesta devine fondul în care se desfăşoară evenimentele din TLAD, condimentat cu alte mici faţete, cum ar fi belelele în care intră Ashley, fosta prietenă a lui Johnny, dependentă de droguri şi „în curs de reabilitare". Johnny seamănă destul de mult la mutră şi ca moralitate cu Niko Bellic, lucru nu tocmai fericit ca varietate, însă care, prin dilemele morale ale personajului rău-dar-nu-chiar-atât-de-rău, dă greutate poveştii destul de bine puse la punct şi convingătoare.

Pe de altă parte, The Ballad of Gay Tony are o atmosferă mult mai apropiată de Vice City şi San Andreas. Protagonistul mulatru, pe jumătate hispanic, Luis Fernando Lopez, a fost un nimic, pe care Tonici-Poponici, un notoriu proprietar de Cluburi din Liberty City, l-a luat pe lângă el (nu în pat) şi „l-a făcut om", punându-l să-l ajute cu afacerile şi să se ocupe de diverse treburi. Însă


Ce cauţi la club cu vitezane, băi fagotule?!!

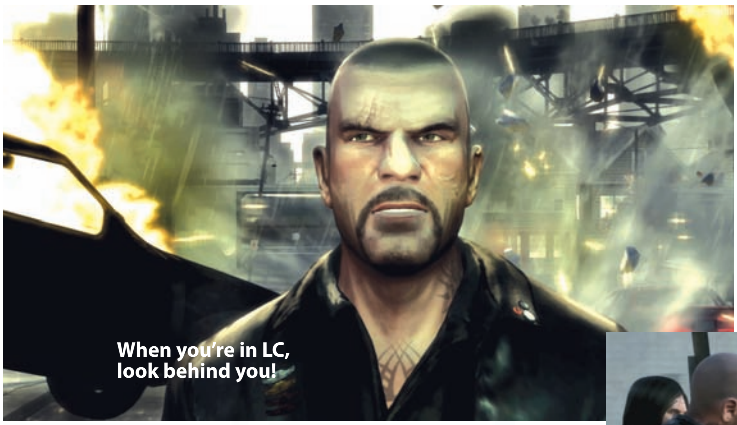
treaba nu stă prea bine pentru Tony, fiindcă, deşi deţine în acelaşi timp cele mai tari cluburi pentru heterosexuali şi homosexuali, datoriile pe care şi le-a făcut îl obligă la parteneriate nedorite şi declanşează o succesiune de evenimente care-l afundă din ce în ce mai tare-n bucluc. În plus, situaţia maro complotează şi cu dimensiunea dată de „prietena" lui Tony... Evan, un dobitoc 100% care-şi afundă partenerul până peste cap în „minunile" consumului de droguri. Aşa că Luis, simţindu-se dator faţă de Tony, trebuie să aibă grijă de acesta şi să încerce să-l scoată din necazurile care se ţin lanţ. Sigur, şi aici naraţiunea are mai multe dimensiuni, una fiind deschisă de un cămătar căruia mama lui Luis îi rămâne datoare, care încearcă să-l forţeze pe acesta să plătească datoria participând la lupte ilegale cu pariuri. Eu unul n-am explorat dimensiunea asta, preferând să-i îndes respectivului un glonţ în scăfârlie de îndată ce ne-am aventurat pe o alee lăturalnică. Şi mi-a plăcut la nebunie faptul că, spre deosebire de alte jocuri, ai într-adevăr de ales şi nu există să nu-l poţi căsăpi pe nemernic. În altă ordine de idei, misiunile din Gay Tony sunt cu mult mai nebuneşti şi pline de adrenalină, apropiindu-se de specificul Saints Row 2, fără însă a cădea în sfera unui prost gust crunt, cum se întâmplă adesea cu rivalul GTA.

Serial Thriller

Într-adevăr, episoadele din Liberty City merită achiziţionate, fiindcă aduc noi poveşti interesante şi extind gameplay-ul original în moduri pe care fanii şi le-ar fi dorit prezente de la bun început în GTA IV. Producătorii spun despre Lost că aduce o mecanică îmbunătăţită de controlare a motocicletelor. Şi mai spun că Johnny, în timp ce-i as la manevrat tot ce-are două roţi, întâmpină unele dificultăţi în conducerea maşinilor. Eu unul n-am remarcat vreo schimbare majoră dându-mă pe motocicletă, ci doar că părţile supărătoare ale comportamentului acesteia au rămas intacte. Cât despre priceperea mai mică a lui J la maşini, nici atât. Dar, per total, bucuria de-a merge în cârd cu alte choppere, stricată totuşi adesea de AI-ul cam imbecil al membrilor găştii, combinată cu misiunile simpatice, chiar dacă nu foarte diferite de cele prezente în original şi povestea credibilă şi bine jucată fac din Lost o distracţie bunicică. Cel mai mult mi-au plăcut cursele de motociclete, care au reînviat plăcerea de mult apusă a Road Rash-ului (da, ai bâtă şi-o poţi folosi pe spinarea adversarilor) şi adaptarea minigame-urilor la specificul personajelor, unde un exemplu relevant ar fi scandenberg-ul. Ar mai fi de remarcat şi reintroducerea unui soi de Turf War, prezent şi-n San Andreas.

Dar adevărata plăcere mi-a adus-o Ballad of Gay Tony, cu misiuni de-a dreptul psihopate, personaje memorabile şi o poveste poate mai slab închegată, dar cu siguranţă mai distractivă. De la paraşutism extrem până la controlarea unor noi elicopteraşe de atac nervoase,


Johnny, un fel de Niko pe două roţi



When you're in LC, look behind you!



Co-călare, pă motoare!

misiuni mai antrenante de pac-pac şi curse nebune prin zone până acum mai puţin exploatate ale oraşului, BOGT are de toate.

Într-o misiune, trebuie să trimiţi de la etaj mingi de golf în mutra (şi nu numai) unui individ aflat la distanţă, legat de un cart de golf. În alta, pălmuieşti şi arunci din elicopter un blogger enervant, pentru ca apoi să te arunci după el şi să-l prinzi, aterizând cu paraşuta în siguranţă, eveniment după care individul pleacă cu lecţia învăţată. E realmente distractiv să administrezi cluburile lui Tony, unde poţi să te pui pe băut serios, să agăţi gagici pe ringul de dans – iar toate minijocurile şi activităţile beneficiază de un design excelent, care le face atrăgătoare în practică. În plus, sentimentul că eşti CINEVA de la bun început te face să te simţi grozav în pielea lui Luis, tip de altfel foarte simpatic, în felul lui. Iar jocul de scenă al unui personaj cheie, Yusuf Amir, face toţi banii şi ridică adesea calitatea detaliilor din poveste la nivelul celor din Snatch, film pe care, dacă nu l-aţi văzut încă, mai ales în calitate de amatori GTA, ar fi cazul.

Şi mai interesant este că poveştile DLC-urilor se intersectează în anumite momente atât între ele, cât şi cu isprăvile lui Niko Bellic. De exemplu, BOGT începe cu Luis într-o bancă jefuită, pe burtă, iar cei care-au jucat campania iniţială îşi vor da seama destul de repede că unul dintre bandiţi este chiar Niko. Ulterior, când mergi pe stradă, acelaşi individ este cât pe-aci să dea peste tine cu maşina şi în aceeaşi secvenţă de început îl vezi şi pe Johnny gonind pe chopper-ul lui personalizat. La un moment dat, apare chiar şi bucătarul de pe vaporul care l-a adus pe Bellic în Liberty City şi există chiar şi o misiune în care toate personajele centrale ale celor trei poveşti se întâlnesc în aceeaşi clădire. Iţele sunt bine întrepătrunse şi jucând atât originalul, cât şi DLC-urile, începi să pui cap la cap anumite amănunte care dau sens unor evenimente şi acţiuni aparent întâmplătoare şi neimportante din fiecare poveste în parte. În plus, panoplia de vehicule şi arme este şi ea extinsă cu noi adiţii, foarte bine implementate şi satisfăcătoare la utilizare. Designul misiunilor este şi el la înălţime, chestie de care-ţi dai seama în special dacă le rejoci de câteva ori. Şi o vei face, fiindcă unele sunt destul de dificile, lucru bun spun eu, mai ales că, spre deosebire de original, există checkpoint-uri în timpul acestora şi nu mai eşti forţat să iei chiar de la început acţiunea din fiecare în parte.



În TLAD, un deget poziţionat greşit te poate costa viaţa



Lost and Found

Tehnic vorbind, am remarcat tentativa producătorilor de a mări profunzimea vizibilităţii şi a detaliilor în Lost and Damned, însă în detrimentul frame rate-ului, care se menţine destul de inconsistent în acest DLC. În polul opus, Gay Tony aduce un gameplay mult mai fluid (cred că şi-au dat seama de greşeală şi au mai redus din vizibilitate) şi exploatează mult mai bine peisajul nocturn oferit de Liberty City, aducând o perspectivă nouă asupra oraşului virtual. Ambele DLC-uri vin cu noi moduri multiplayer. Din TLAD nu lipsesc cursele de motociclete în stil Road Rash, alături de Witness Protection, unde o echipă de motorişti încearcă să dea omorul unor martori protejaţi de cealaltă echipă, ce impersonează trupele NOOSE (un fel de SWAT). Lone Wolf Biker pune un jucător în postura de motorist urmărit de către ceilalţi. Când unul dintre urmăritori îl omoară, devine el însuşi Lone Wolf, iar la final, cel care supravieţuieşte cel mai mult timp în această calitate câştigă. Own the City este un fel de King of the Hill cu aromă Turf Wars (San Andreas), Club Business este o variaţie a modului Mafia din GTA IV, iar Chopper vs Chopper plasează o motocicletă care trebuie să treacă prin checkpoint-uri împotriva unui elicopter, care trebuie s-o oprească. În Gay Tony, modurile originale de multiplayer sunt actualizate cu elemente noi, iar cea mai interesantă adăugire este paraşutismul, integrat în curse şi condimentat de provocarea de a deschide cât mai târziu, dar nu prea târziu, paraşuta.

Luând episoadele separat, aş spune că Lost are un single player mai slăbuţ, tras în jos în mod mai evident de AI-ul deficitar şi de frame rate-ul cu probleme, însă excelează prin noile moduri multiplayer, în timp ce Gay Tony vine cu o campanie mai variată, mai nebună şi mai interesantă, aducând însă în multiplayer mai puţine noutăţi, dar mai radicale, mai ales din cauza paraşutismului (de altfel nu complet nou, ci reînviat din San Andreas). Însă împreună fac o ofertă imbatabilă şi orice fan GTA IV care se joacă pe Xbox 360 ar trebui să pună mâna pe pachet. Ba chiar şi cei cărora povestea iniţială li s-a părut prea serioasă. Chiar dacă grafica lui GTA IV a început să îmbătrânească şi în ciuda micilor probleme, dintre care cea mai urâtă este incompatibilitatea multiplayer-ului dintre varianta DLC a Lost and Damned şi cea din pachetul Episodes (din cauză că în Episodes DLC-urile împart aceeaşi hartă, actualizată pentru cel de-al doilea DLC). Cert este că nebunia din Vice City şi San Andreas, pierdută parţial în GTA IV, a fost regăsită!

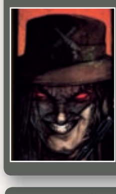
■ **Caleb**

P.S. – În afară de coloana sonoră plină de Maiden şi Deep Purple din Lost, am descoperit cu plăcere o emisiune radio de metal extrem prezentată de... Max Cavalera. Ruooock!!!

BUNE:
- două poveşti interesante, umor reuşit
- misiunile psihopate din BOGT
- arme noi şi puternice, modurile multiplayer
- încă 50 de piese excelente pe coloana sonoră

RELE:
- mici bug-uri specifice lui GTA IV încă nerezolvate
- grafica începe să îmbătrânească
- AI-ul imbecil
- mici probleme de control

CONCLUZIE:



Chiar dacă nu repară nimic din problemele iniţiale ale lui GTA IV şi, vizual vorbind, jocul începe să rămână în urmă, pachetul cu cele două DLC-uri oferă cam 30 de ore de single player de calitate, antrenant, şi Dumnezeu ştie câte zeci de ore de multiplayer dement şi plin de adrenalină. Dacă sunteţi fani GTA IV, nu rataţi oferta!

9

GRAFICĂ	08
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Action **Producător** Rockstar North **Distribuitor** Rockstar Games
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** rockstargames.com/episodesfromlibertycity

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România



JAMES CAMERON'S
AVATAR™
THE GAME
03.12.2009
www.avatarmoviegame.com
12
www.pegi.info
PC
DVD ROM
XBOX 360.
PS3
PSP.
Wii
NINTENDO DS.
LIGHTSTORM ENTERTAINMENT
20th CENTURY FOX
UBISOFT
James Cameron's Avatar: The Game © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. Game Software excluding Twentieth Century Fox Film Corporation elements: © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. James Cameron's Avatar: The Game, James Cameron's Avatar and the Twentieth Century Fox logo are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Licensed to Ubisoft Entertainment by Twentieth Century Fox Film Corporation. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The Lightstorm Entertainment logo is a trademark of Lightstorm Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "Playstation", "PLAYSTATION" and "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.



Grind Fest 2009

Manga. Îţi place sau nu. Pur şi simplu o chestiune de gust. Pentru noi. Pentru ei este un stil de viaţă. Ei fiind partea asiatică a lumii. În Japonia, toată lumea citeşte manga. Doar că pentru ei manga acoperă un spectru literar mult mai larg decât pentru noi. Noi vedem monstruleţi, gagici cu pectorali imenşi şi cu ochi cât cepele, săbii cât Turnul Eiffel şi mult, mult sânge. În Japonia, manga acoperă subiecte politice, sport, dramă, comedie, sex şi restul de subiecte la care vă puteţi gândi. Ca să vă daţi seama cât de mult înseamnă manga pentru ei, vă voi da un simplu exemplu. În 2007, s-a vândut manga în valoare de 3,6 miliarde de dolari. Veniturile intrate la bugetul de stat al României în 2008 au fost de zece ori mai mari. Nici măcar, căci la calcul mi-a dat de nouă ori şi ceva rest, dar am rotunjit.

Japonezii nu sunt singurii morţi după manga. Partea aia a lumii are ceva molii la scufilică şi preferă să se vadă cu totul şi cu totul altfel decât sunt. Şi se ascund după manga. Chinezii o fac, taiwanezii o fac, sud coreenii o fac. Sună pervers, nu? Este... trebuie să vă uitaţi un pic peste manga lor pornografică. Sick!

Iar americanii, a căror cultură este toată de împrumut, au luat manga de-a gata şi au renunţat la Tom şi Jerry. Au mărit pectoralii femeilor, au mărit săbiile (ştiam eu că şi asiaticii şi americanii au probleme cu mărimea falusului) şi au pornit pe calea sângelui. Iar cum ce face omul şi maimuţa, pac şi restul lumii au sărit să se dea mari cu plăcerea lor imensă pe care o au când vizionează ceva manga. Cred că dacă japonezii ar afla că noi avem o localitate care se cheamă Mangalia, ar transforma-o în ceea ce este astăzi Transilvania pentru vampiri. Repede, care ştie numărul lu' Japonia?

Remember sept 2009

Pentru că de la Hands-on-ul de acum două luni nu s-a schimbat nimic în cadrul poveştii din spatele jocului,


Cu capra la păscut




Am pierdut liftul

îmi voi permite să trişez ca un om simplu şi de la oraş cum sunt şi să mă citez din articolul precedent.

Niciun joc al zilelor noastre nu este complet fără o poveste interesantă în spate. Vremea când doar gameplay-ul conta s-a dus. Lumea doreşte imersiune, doreşte să se simtă specială, vrea ca acţiunile sale să se reflecte asupra celorlalţi, toţi vor să fie zei. Iată că NCsoft vrea să ne ofere acest lucru. Folosindu-se de un univers nou creat, special pentru Aion, NCsoft ne oferă posibilitatea de a atinge stadiul de nemuritor, de a prinde aripi într-un univers unde ceea ce faci contează.

Să vedem cum ajungem să prindem aripi, fără a ne scăpa într-un Red Bull. Aion, o zeitate ce există de când lumea şi pământul şi care se manifestă fizic sub forma unui turn imens, s-a hotărât într-o zi să creeze lumea. Aion a zis: „Să fie lumină!" şi a fost lumină. Aion a văzut că lumina era bună. Astfel a luat naştere Atreia, o lume în care trăiau laolaltă oamenii şi draken-ii. Draken-ii au fost creaţi pentru a fi cei care stăpânesc Atreia, lucru pe care l-au făcut imediat. Toată lumea coexista în pace şi prietenie, până când cinci draken-i au încercat să îşi depăşească condiţia, i-au unit pe toţi draken-ii într-o armată cunoscută sub numele de Balaur (simt miros de talpă de român pe undeva prin echipa producătoare) şi au pornit o luptă acerbă împotriva lui Aion, încercând să-l doboare de pe tronul de stăpân atotputernic.

Ca orice zeu, Aion s-a cam supărat şi a creat repede douăsprezece entităţi cunoscute sub numele de Empyrean Lords, cărora le-a oferit controlul unei materii foarte puternice, numite Aether. Aceşti lorzi au pornit instantaneu un război împotriva balaurilor şi i-au alungat pe aceştia de la bazele Turnului Eternităţii. Pentru a-l proteja împotriva unor atacuri imediate, au ridicat o barieră protectoare în jurul turnului, numită Aetheric Shield. Deoarece lumea înconjurătoare nu era deloc în siguranţă, la adăpostul acestui scut au fugit şi restul raselor de pe planetă, inclusiv cei câţiva oameni care reuşiseră să supravieţuiască.

Şi aşa a pornit războiul ce avea să dureze un mileniu. După o mie de ani de conflicte, lorzii s-au cam săturat de această luptă continuă şi s-au scindat în două grupuri. Unul care dorea să eradice complet armata balaur şi un al doilea ce dorea pacea. Până la urmă, cel de-al doilea a câştigat şi astfel s-a oferit pacea draken-ilor. Nimeni nu ştie ce s-a întâmplat la conferinţa de pace, dar se ştiu foarte bine consecinţele. Turnul a fost distrus, iar lumea a fost spartă în două bucăţi. Una ce va fi scăldată continuu în soare şi o alta ce va trăi în beznă continuă. Oamenii blocaţi pe cele două bucăţi ale planetei au fost nevoiţi să se adapteze condiţiilor. În partea de sus, cea aruncată într-un întuneric etern, s-au dezvoltat Asmodienii, iar în cea luminoasă, s-au scăldat în şuvoaiele de lumină cei cunoscuţi sub numele de Elyos.

Odată cu trecerea timpului, au început să se găsească portaluri între cele două lumi şi războiul a reizbucnit, dar de data aceasta între cele două rase ce erau odată doar una şi lorzii aferenţi fiecăreia. Nu mică le-a fost surpriza când au descoperit că în vidul ce separa cele două lumi şi denumit Abyss pluteau rămăşite din ce era odată Turnul Eternităţii, dar şi armata Balaur ce rămăsese blocată în această închisoare pentru foarte multă vreme. Evident, lupta capătă noi valenţe.


Poarta spre Abis


Nici aici nu scap de urmaşii lui Zdrelea Codreanu

Înapoi în viitor

Ne întoarcem acum în zilele noastre, când jocul este deja pe piaţă de aproape două luni. Prea multe din beta nu prea s-au schimbat, doar că am ajuns aproape de nivelul



Din negură răsare duhul bălții

maxim după extraordinare strădanii, după multe lacrimi vărsate și cu mult mai multe povești în traistă.

Să vorbim din nou un pic despre clase. Până la nivelul 10 sunt patru clase de toate. Odată cu trecerea la stadiul de nemuritor, fiecare dintre cele patru clase se va ramifica în câte două. Magul va deveni sorcerer sau spirit master, warrior-ul va fi gladiator sau templar, scout-ul va fi assassin sau ranger, iar priest-ul chanter sau cleric. Odată alegerea făcută, nu vei putea reveni asupra opțiunii de la nivelul 10. Vei rămâne la alegerea inițială.

Din nefericire, Aion nu îți pune la dispoziție un sistem de talente la fel ca WoW sau Age of Conan. Toată lumea este identică. Nu îți vei bate capul cu alegeri pentru o specializare de leveling, pentru una de pvp sau pentru una care să te coafeze pentru un relativ pve de la nivelul maxim. Jocul pare a fi făcut pentru cei care nu vor pic de provocare intelectuală. Ce diferență între Aion și Anarchy Online! Se pare că tendința generală a jocurilor este spre simplicitate absurdă. Totul îți este dat mură-n gură. Ba mai mult, nu ai parte de niciun fel de alegere.

Nici la capitolul skill-uri jocul nu este ceva impresionant. Nu este deloc interactiv. În principiu, fiecare clasă are trei sau patru atacuri speciale, care se ramifică pe măsură ce înaintezi în nivel, primind un fel de continuări ale lor.

De regulă, aceste atacuri de tier 2 sau 3 sunt cele care dau mai puternic sau vor da un knockback, un interrupt sau un root țintei. În pve nu te deranjează prea mult, căci mobul este prost. Dar treaba se schimbă în momentul în care te bagi la acțiune pvp.

În TOATE jocurile online de până acum, la fiecare acțiune a adversarului era și o contralovitură din partea ta. Câștigarea unei lupte ținea nu de cine dă primul în gură, ci de cât de bine îți cunoști clasa și ce poate face ea împotriva fiecărei alte clase. Păstrezi o anumită lovitură pentru momentul potrivit. Un stun pentru a pregăti burst-ul de final, un counterspell pentru un heal sau o acțiune ofensivă super periculoasă și alte asemenea. Aici nu se poate. Nu se poate pentru că fiecare lovitură care contează este de fapt precedată de o alta mai puțin importantă, care îți pune global cooldown pe skill-uri sau durează ceva până se castează. Astfel momentul este pierdut. O alegere mai mult decât cretină din partea producătorilor. Lupta este o învălmășeală de lovituri date la rând, sperând ca adversarul să moară înaintea ta.

Mass pvp-ul este și mai haotic. Groaznic de haotic. Cât de bine joci tu, puțin contează. Totul este foarte primitiv. Ce se întâmplă? Păi formezi un grup cu cât mai mulți indivizi în el. Te îndrepți spre unde știi că se află o aglomerare de jucători din facțiunea adversă și te rogi ca cei pe care îi ataci să nu se dezmeticească prea repede. Ca leader al raidului, poți să pui semne pe țintele adverse. Astfel, îl marchezi cu un craniu pe cel care trebuie să moară și tot raidul tău concentrează tot focul asupra țintei tale. Și tot așa.

Nimeni nu poate rezista mai mult de o jumătate de secundă focului concentrat al unui raid întreg. Apoi alegi o altă țintă și tot așa. Treaba ține până când inamicii se grupează și încep să facă același lucru ca și tine. După aia, totul se rezumă la o fugă continuă între cimitir și locul acțiunii. Este foarte frustrant să vezi că de fapt skill-ul tău ca jucător se rezumă la focus fire pe o țintă și la a spera să nu fii și tu luat la ochi de raidul advers. Am avut norocul ca din prima clipă să intru într-o ghildă de oameni ca lumea și dedicați acțiunii pvp. Asta nu a însemnat că am avut parte de mai multă distracție.

Înseamnă doar că am avut parte de mai multe bătălii câștigate decât pierdute.

Eram mai mulți ca ceilalți când atacam și știam când să ne retragem când ei deveneau mai mulți. Mai mult de-



Arc legendar de legendă





Liber ca păsărica cerului



Liber ca păsărica cerului

cât frustrant când vii dintr-un joc ca WoW sau Warhammer, unde battleground-urile sau chiar world pvp-ul era mult mai dependent de skill-ul fiecărui participant la luptă. Este şi mai frustrant când jocul de faţă este declarat a fi un joc cu un conţinut aproape exclusiv pvp. Instanţele de end game content sunt anumite locaţii strategice (sau doar declarate aşa) pentru care lumea se bate pentru ca să le controleze.



Un bizon cu degete opozabile

Leveling mânca-te-ar gaia

Cu toate lipsurile sale, pvp-ul nu este partea cea mai proastă a jocului. De fiecare dată când participi la o acţiune pvp, o faci pentru a uita de lipsa cea mai acută a jocului. Lipsa de quest-uri şi de varietate a mobilor cu care te lupţi pentru a câştiga prea multele miliarde de puncte de experienţă necesare pentru a creşte în nivel. Construit pe principiul muncă de chinez, leveling-ul în Aion se rezumă la un grinding nesfârşit pe aceiaşi mobi. Celelalte jocuri online în care mi-am făcut simţită prezenţa alternau grinding-ul cu questing-ul. Un pic de grinding aici, schimbai zona, mai făceai zece quest-uri, mai căscai gura la noii monştri cu care te întâlneai şi nu simţeai când trecea vremea. Nici nu îndrăznesc să compar cu leveling-ul de care ai parte în WoW. Este ca şi cum ai compara ceea ce se întâmplă în Suedia cu ceea ce se întâmplă la noi. Un leveling de răstrişte, de timp de criză, cu pilaf de regim şi un pahar de Chiuverţeni, în loc de o friptură de vită şi un pahar de Porto. Un mic exemplu nenorocit. La fiecare al optulea nivel, după ce te saturi de grinduit de unul singur prin cine ştie ce puste, te duci cu grupul să-i grindui pe monştrii elite în Black/White/Silver/Red/Magenta/Cyan/ş.a.m.d. Claw Village. Aceiaşi mobi, aceleaşi abilităţi, aceeaşi experienţă de joc pe mobi ce diferă doar ca mobi. E bătaie de joc.

Se pare însă că acest stil de joc lipsit de inedit şi experienţe noi este gustat de partea asiatică a lumii, care rezolvă orice problemă prin grinding.
Păcat că noi nu suntem atât de uşor de mulţumit. Noi am vrea să nu muncim ca să avem ce mânca, deşi asta facem (mulţumim Băse!), ci să muncim ca să putem să călătorim, să vedem ceva nou, să învăţăm o poezie despre păsărele şi cer albastru, cer senin şi nu să facem Sudoku în metrou în drum spre Pipera, unde să tragem în conserve porumb Made in China.

■ **Koniec**



O broască manga

alternativa



WORLD OF WARCRAFT

Sincer, sunt sătul de câte ori am dat WoW ca alternativă pentru orice alt MMORPG apărut. Aş vrea ca odată ş-odată să mă pot lăsa de WoW şi să mă apuc să mă joc altceva. Să-mi ocupe altceva timpul. Dar momentan nu se poate. WoW este tot ce este mai bun în materie de MMO la momentul actual. Are poveste exploatată la maxim, are pvp de calitate şi pve pentru mic şi mare. Aion nu.

*LEVEL FEBRUARIE 2009

BUNE:	RELE:
grafică	deloc variat
îţi cresc aripi	pvp pentru maimuţe
nu poate crea dependenţă	clase stas şi bătute-n cuie

CONCLUZIE:



Aş vrea să spun că am rămas la fel de impresionat de joc cum am fost în momentul în care am jucat în beta. Dar nu. Aion este monoton, este un joc care nu i se potriveşte unuia care vrea excitement de la MMO. Lipsit de conţinut şi de varietate, Aion se putea opri la nivelul 25 când ai putut intra în Abyss şi ai descoperit pvp-ul. Restul de niveluri şi de conţinut este degeaba. Păcat de grafica frumoasă.

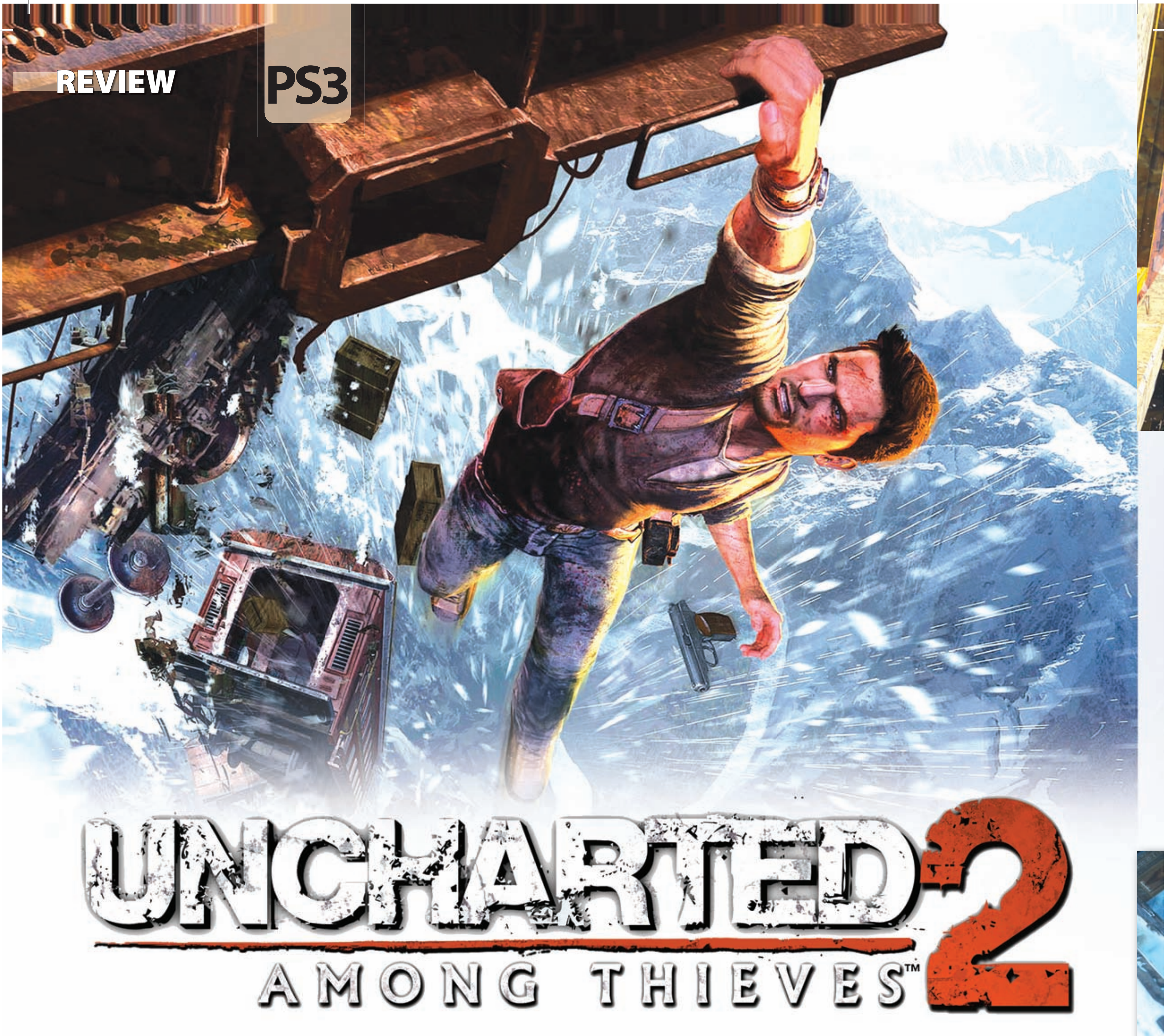
7

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	08
IMPRESIE	05



Gen MMORPG **Producător** NCsoft **Distribuitor** NCsoft **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.aiononline.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2,8 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 256 MB



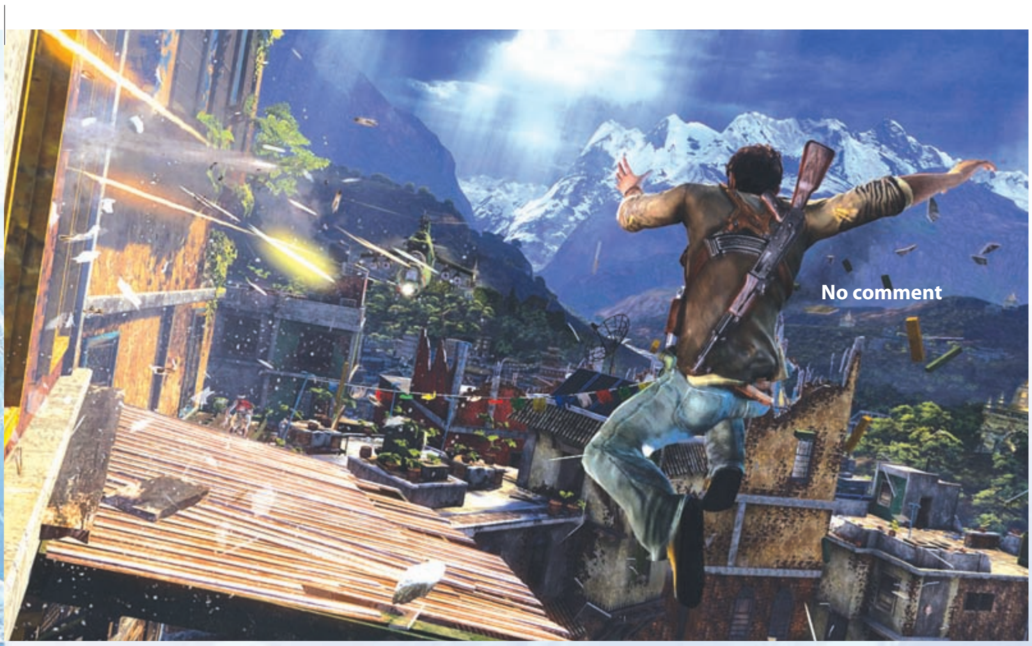
Honour Among Games

Când vine vorba de aventuri printre vestigii, Indy e tătuca lor. Nicio serie de filme nu m-a încântat mai mult decât trilogia iniţială (şi probabil că nici nu va exista alta care să o facă vreodată), pe care, copil fiind, am văzut-o (şi citit-o, de altfel) de mai multe ori decât pot să-mi amintesc. În schimb, eroul lui George Lucas a inspirat multe alte filme care, chiar dacă n-au fost la fel de bune, au adus totuşi eroi şi întâmplări interesante pe micile şi marile ecrane. Cum ar fi Idilă pentru o piatră preţioasă (Romancing the stone), al cărui protagonist, Jack, jucat de Michael Douglas, seamănă mult mai degrabă cu personajul jocului de faţă, Nathan Drake. Asta fiindcă respectivul nu este nici pe departe doctor în istorie şi nu-şi petrece timpul dând şuturi în fund naziştilor sau protejând comorile de oameni însetaţi de bani şi de putere, plasându-le cu fiecare ocazie în muzee. Mai degrabă, este un mercenar (dar nu unul fără scrupule) dornic de adrenalină, care ar fura respectivele comori din muzeu atâta timp cât i-ar conveni remuneraţia şi mai ales dacă asta ar servi propriilor interese... istorice. Un tip care întâmplător compensează imensa cultură generală a doctorului Jones, luându-şi notiţe, studiind lucrurile de interes în ultimul moment şi dându-şi seama de chestii prin noroc şi intuiţie. Acum că ştim de unde venim, să vedem încotro ne îndreptăm.


Un vagon numit Suferinţă

Eterna goană după comori

Plasată la doi ani după încheierea aventurilor din primul Uncharted, povestea ia în vizor un mister istoric nerezolvat: întoarcerea lui Marco Polo din China de la sfârşitul secolului al XIII-lea şi dispariţia a 13 nave şi a aproape 600 de oameni din expediţie, despre care jurnalul ilustrului personaj, deşi extrem de detaliat, nu menţionează nimic. Avid să afle mai multe, Nate acceptă oferta partenerilor săi de aventuri, Harry Flynn şi (sexoasa) Chloe Frazer de a sustrage o lampă aflată într-un muzeu din Istanbul care ar putea ascunde indicii importan-



No comment





te în rezolvarea enigmei. Iar aventura plină de adrenalină, mister, pericole și răsturnări de situație îl poartă de acolo prin junglele dense ale Borneo-ului, în inima orașului Pokhara din Nepal, pe piscurile înzăpezite ale Hymalaiei și în alte locuri interesante (ar fi spoiler să vă spun care sunt acestea), toate realizate excepțional și la fel de incitante.

Platform+shooter+caft+stealth = love

Exact ca Tomb Raider, Uncharted 2 îmbină fugitul și săritul cu elementele de shooter. Dar, spre deosebire de franciza pornită de Core Design, realizarea este una cu mult superioară. Atât din punctul de vedere al elementelor de platform și shooter luate individual, cât și prin modul perfect în care se îmbină. Cei care s-au jucat cu Lara Croft știu prea bine nivelurile exotice în care apăreau cele mai improbabile elemente (cum ar fi bârne și seturi de paralele) care s-o ajute pe protagonista nurlie să treacă în cel mai imposibil mod peste capcane mortale și hăuri inundate în beznă. În plus, unghiurile oferite de camera automată erau adesea nepotrivite, fiind nevoie de multe ori de ajustare manuală. Chiar și așa, acrobațiile ei se soldau adesea cu decese oribile, nu atât din cauza nepriceperii jucătorului, cât pentru faptul că bietul om pur și simplu nu putea să vadă unde naiba are de sărit. Partea de shooting din TR a fost și rămâne în continuare deficitară, primitivă în fiecare titlu față de alte jocuri contemporane, compensată de inamicii extrem de variați. Nu întâlnești zilnic jocuri în care poți da jos ditamai T-Rex-ul cu o pereche de Colt-uri. În plus, Lara a avut dintotdeauna mișcări care ar stârni incendii, atât în banca juriului unui concurs de gimnastică, dar mai ales în pantalonii publicului masculin. Așa că a triumfat mai mult prin coolness și sexualitate decât prin realizarea și îmbinarea elementelor de gameplay. Ei bine, pe scurt, Uncharted face bine tot ce făcea prost sau (prea) tras de păr Tomb Raider.



Nathan Drake are o condiție fizică de invidiat, fiind capabil să se cațere și să sară ca o maimuțică. Însă designul de nivel inteligent îl face să se folosească de elemente din decor plasate atât de natural, încât uneori îți scapă faptul că sunt utilizabile. Și chiar dacă spectacolul n-a fost trimis la culcare în favoarea credibilului, toată partea de platform se petrece foarte firesc, fără a dilua satisfacția și doza serioasă de adrenalină pe care i-o administrează jucătorului. Similar, partea de luptă este pur și simplu demențială. Pe lângă posibilitatea evidentă de a trage de la șold, în plină alergare, se poate ținti precis, sacrificând viteza de deplasare pentru precizie. Mai mult, avem un sistem de cover fenomenal, împrumutat din Gears of War, care-ți permite atât să tragi foc orb de la adăpost, cât și să-ți scoți temporar capul de la cutie pentru a ținti cu exactitate. Și mai frumos este faptul că poți folosi în acest scop aproape continuu elementele din niveluri, iar tranzițiile de-a lungul acestora și între ele se realizează, de cele mai multe ori, impecabil. Ca să nu mai vorbim și de sistemul de aruncare al grenadelor, care permite atât aruncări rapide (dar mai



Ce nu face omul pentru cinci minute de net…





Bucuria revederii



puțin previzibile), cât și reglarea fină a traiectoriei, indiferent dacă te afli în câmp deschis sau în spatele vreunui perete, dulap etc. Partea cea mai bună este însă cununia celor două elemente, la care se adaugă și o porție solidă de stealth, după rețeta Splinter Cell. De exemplu, atunci când atârni de marginea unui balcon sau zid, poți folosi pistolul pentru a trage atât foc orb deasupra, cât și pentru a ținti cu precizie în jurul tău (da, și în jos). Sau poți arunca o grenadă. Și mai frumos, dacă vreun inamic se aventurează aproape de respectiva margine, poți să-l apuci de picior și să-l trimiți la vale, la culcare. La fel se întâmplă și când te adăpostești după vreun stâlp (în jurul căruia poți să te înfășori fără probleme, când mișcările inamicilor impun asta). De exemplu, nivelul în care ai de furat o lămpiță dintr-un muzeu turcesc bine păzit pare rupt din Splinter Cell (dar realizat... mai bine!). La un moment dat, un paznic vegetează rezemat de o fântână arteziană. Poți fie să te tupilezi pe marginea ei exterioară până lângă el pentru a-i da stingerea, caz în care corpul va deveni vizibil pentru celelalte gărzi, fie să sari în ea și să-l apuci din spate, trăgându-l în apă ca un adevărat Moby Dick și lăsând zona curată.



În miezul acțiunii

Acțiune la superlativ

Nimic din ceea ce v-am descris nu ar fi fost posibil fără un sistem de animație impecabil și o cameră automată care să ofere mereu unghiul optim. Ceea ce Uncharted 2 oferă, fără rezerve. Personajele se mișcă fluent și natural, rivalizând cu ceea ce vedem în cele mai reușite pelicule de acțiune, iar unghiul de vedere este mereu cel mai potrivit (în plus, poate fi ajustat, după preferințe, în timp real). În funcție de mediu și de poziția față de inamic, Nathan va executa atacurile stealth și melee în cele mai diverse moduri. Eu unul nu țin minte să se fi repetat vreo schemă atât de mult încât să mă plictisesc de ea. Asta se aplică și luptei mano a mano, în care avem un buton pentru atac și altul pentru contră, însă nu putem controla exact mișcările întreprinse de Drake, foarte asemănător cu ceea ce am văzut în Batman: Arkham Asylum și la fel de reușit. Uncharted 2 nu este însă genul de joc cretin, în care te poți năpusti cu pumnii într-o gloată de militari înarmați până-n dinți fără a te trezi mort în secunda următoare. Așadar, abordarea presupune gândire tactică. Iar alegerile pe care le ai de făcut in-



Călător la clasa a III-a



clud întotdeauna toate dimensiunile jocului, pornind de la stealth și platforming și terminând cu armele disponibile și folosirea mediului în avantajul tău, și asta nu numai din cauza sistemului de cover. Iar AI-ul, chiar dacă nu este cel mai strălucit văzut vreodată, face o treabă foarte bună în a-ți pune bețe-n roate. Inamicii au adesea tendința de a te învălui, folosesc și ei destul de bine decorul pentru a se ascunde, când este cazul, și aruncă grenade la mare artă pentru a te scoate din cuib. Scuturile tactice dau o savoare aparte anumitor porțiuni (mai ales că poți să le folosești și tu dacă nu sunt distruse-n vreo explozie), iar faptul că inamicii te presează cu fiecare ocazie, încercând să te pună la zid, unde nu ai scăpare, este cu atât mai evident în timpul secvențelor în care ești atacat din toate părțile. Locurile în care te poți considera în deplină siguranță sunt ca și inexistente, cu foarte mici și rare excepții. Așa că dinamismul este la el acasă, iar provocarea nu coboară niciodată atât de mult încât să te lase să te odihnești mai mult decât ar fi cazul.

Rollercoaster

Dacă G-Man-ul nostru personal critica efectul de tunel dat de designul linear și de evenimentele scriptate prezente în anumite jocuri, eu nu pot decât să ridic în slăvi același lucru, în cazul titlului de față, care bombardează cu senzații tari întocmai ca un rollercoaster extrem, proiectat genial. Nici nu termini bine o secvență stealth și te trezești că trebuie să-ți aperi viața fugind, ferindu-te de gloanțe și executând rapid porțiuni de platform. Când aveai impresia că ai scăpat și-ți tragi sufletul, apare din senin (dar nu în mod absurd) o amenințare care te face s-o iei din nou la sănătoasa. Cu excepția câtorva momente de relativă liniște (în care simțurile îți vor fi însă asaltate de un festin vizual fără egal dat de designul grafic excepțional și susținut tehnic de un motor grafic despre care pot spune fără probleme că se află printre cele mai bune văzute vreodată), senzațiile se țin lanț, iar pentru asta producătorii au folosit în egală măsură elementele de joc, povestea cu întorsăturile ei de


Junglă frumoasă ca-n povești

MULTIPLAYER



În mod normal, un titlu action-adventure aduce o rejucabilitate limitată și nu oferă nimic cu adevărat deosebit după finalul aventurii. Ei bine, Uncharted 2 vine cu un modul multiplayer cât se poate de valabil. Nu este gândit și implementat pe fugă, ci tinde să fie aproape la fel de bine realizat și antrenant precum Modern Warfare. Treaba se împarte în două: competitiv și cele cooperativ. În prima categorie intră patru moduri de joc în echipă, în care două echipe a câte maximum cinci jucători se întrec în Deathmatch (în cel mai clasic sens al cuvântului), Plunder – un fel de CTF în care fiecare echipă încearcă să ducă în propria bază o comoară aflată la mijlocul hărții, Elimination, un Deathmatch pe runde, unde obiectivul este să elimini complet echipa adversă, iar jucătorii nu respawn-ează și Chain Reaction, un soi de King of the Hill, dar în care echipele trebuie să captureze strict într-o anumită ordine cinci zone (de exemplu echipa A are de capturat 1-2-3-4-5, iar echipa B 5-4-3-2-1). Secțiunea cooperativă oferă, pe de o parte, o serie de misiuni, în care maximum trei jucători trebuie să completeze o serie de obiective ce implică atât pac-pac, cât și platforming și diverse acțiuni întreprinse în echipă. Dacă un jucător este imobilizat de un inamic sau pe moarte, acesta poate fi ajutat de camarazii săi, exact ca-n RE 5 sau în Borderlands. Cel din urmă mod de joc cooperativ, Gold Rush, presupune o serie de runde consecutive în care jucătorii trebuie să recupereze o comoară ce apare aleator pe hartă, cu inamici AI din ce în ce mai mulți și mai puternici de la o rundă la alta. Ce mai, oferta este foarte variată, zic eu, și în plus, există conceptul de leveling. Eficiența în fiecare mod de joc este răsplătită în bani (asta pe lângă sistemul de achievements care aduc și ele ceva verzișori pe măsură ce sunt întrunite condițiile), care funcționează atât ca puncte de experiență care te duc la un nivel superior, cât și pentru cumpărarea/deblocarea unor înfățișări și aptitudini noi. Există două socluri pentru aptitudini, iar acestea variază de la module ce îmbunătățesc precizia și eficiența anumitor tipuri de arme în diverse situații (de exemplu la tras în fugă sau foc orb de la adăpost) până la unele care-ți permit să te cațeri cu mult mai repede, să vezi inamicii în spatele pereților (un fel de UAV) sau dimpotrivă, să contracarezi abilitatea similară a celor din echipa adversă. Mai întâlnim și chestii masochiste de genul „Come Get Some", care odată ales te face vizibil prin pereți pentru toți inamicii. Așadar, de toate. Chiar dacă nu ajungi să deblochezi arme noi, precum

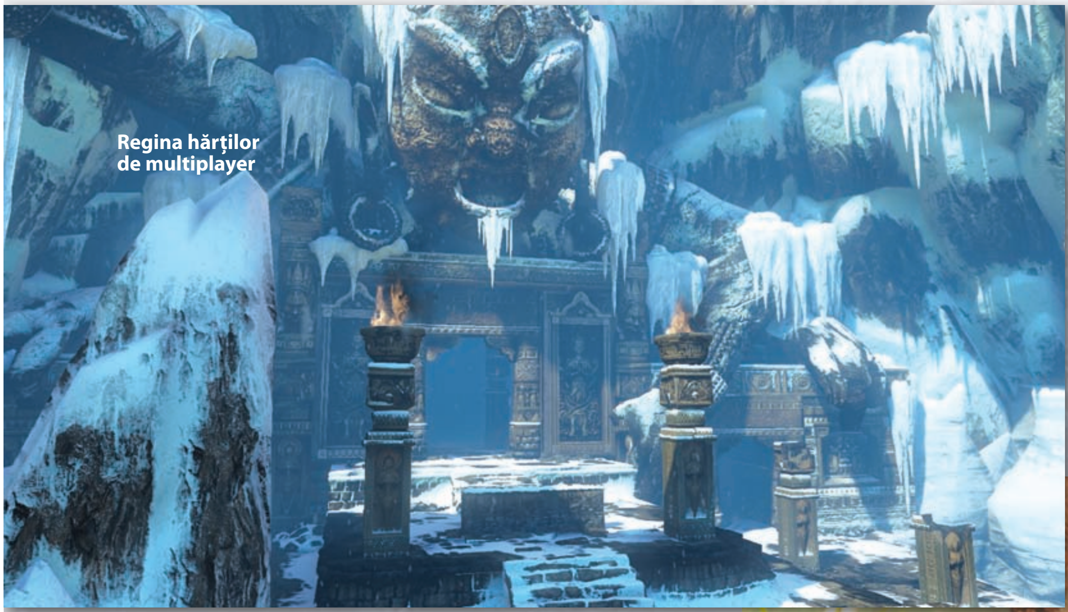


în CoD, felul strategic în care sunt împrăștiate pe hărți compensează asta – ba chiar trebuie să vă spun că hărțile sunt, fără excepție, la fel de bine gândite precum cele mai bune și jucate hărți de Call of Duty sau Counterstrike. Sarea și piperul este dat însă de faptul că, pe lângă pac-pac, poți să te maimuțărești pe verticală oricât poftești, poți folosi sistemul de cover în avantajul tău și nici nu vă imaginați ce satisfacție ai când atârni pe marginea unei prăpastii și tragi de gleznă-n hău vreun nefericit care s-a întâmplat să se apropie suficient (dar care la rândul lui, dacă te vede și e rapid, îți trage-o cizmă zdravănă-n figură, cedându-ți plăcerea de a zbura în prăpastie). Și, țineți-vă bine,



nu-i imposibilă nici setarea unui Deathmatch în care unica armă utilizabilă este lansatorul de rachete – cu muniție infinită! Nu m-am mai distrat atât de bine de pe vremea Quake-ului.

Cred că v-am convins, nu? Multiplayer-ul este solid, distractiv, te face să mai joci mereu „încă o rundă" și chiar dacă nu debordează de originalitate, decorurile superbe, gameplay-ul demențial specific acțiunii la persoana a treia și realizarea de pomină îl fac unic.



Regina hărţilor de multiplayer



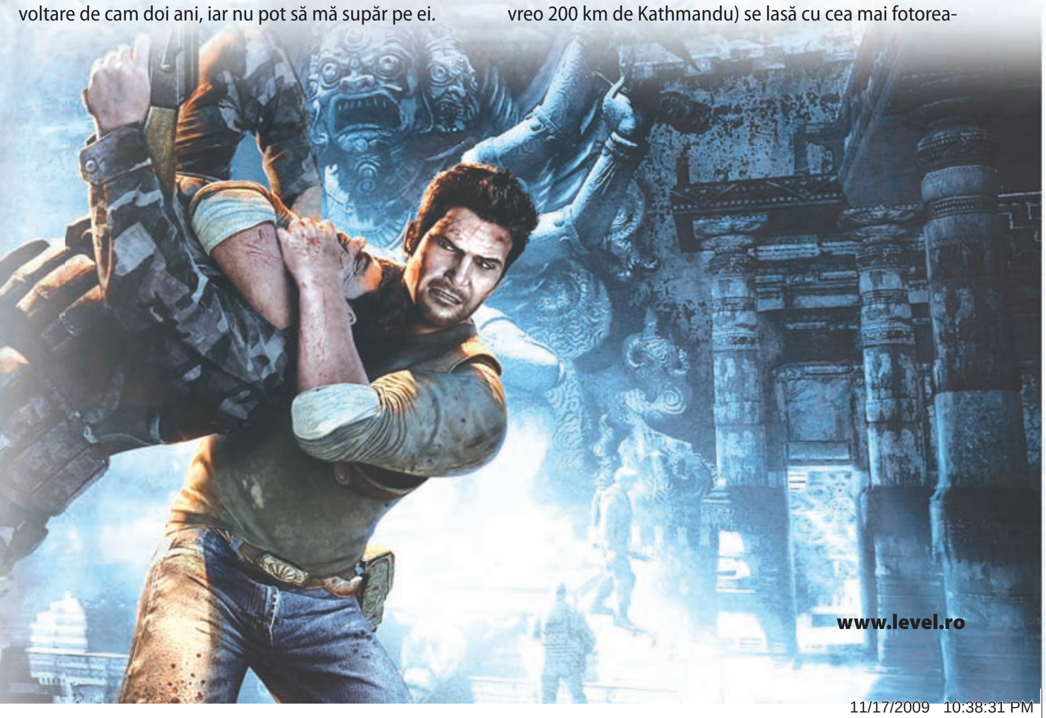


situaţie şi personajele realizate fantastic. Aici ajută mult şi aspectul tehnic. Practic, jocul curge odată ce treci de etapa iniţială de încărcare de la pornire, iar secvenţele de acţiune, alternate cu filmuleţele intermediare realizate cu motorul jocului şi schimbarea nivelurilor se petrec pe nesimţite, fără absolut nicio întrerupere. Chiar şi banter-ul (schimbul de replici între personaje în timpul gameplay-ului) apare exact la momentul potrivit şi este adesea extrem de amuzant şi bine susţinut de voice acting. Tutorialul îl găseşte pe Nathan într-o stare deplorabilă, împuşcat, într-un vagon de tren care stă să cadă de pe o stâncă înzăpezită, ocazie perfectă pentru ca jucătorul să poată deprinde schema de control simplă şi foarte eficientă pentru elementele de platform în timp ce escaladează un vagon suspendat. Chiar şi aici, surprizele se ţin lanţ: bara de care tocmai te ţineai se rupe, proiectându-te câţiva metri mai jos, pe partea cealaltă a vagonului. Căile de acces se închid pe neaşteptate, forţându-te să-ţi schimbi abordarea şi mutându-te de pe exterior pe interior şi invers, în cel mai dinamic şi memorabil tutorial pe care l-am văzut în viaţa mea. Atât aici, cât şi în general în restul jocului, Nathan se transformă într-un fel de Kenny, iar numărul exagerat de mare de trânte şi buşituri pe care le ia devine de-a dreptul ilar. Dar asta nu strică niciun moment dinamismul sau atmosfera jocului. Ce-i drept, unii ar putea spune că lipsesc momente în care să te plimbi liber şi să rezolvi „quest-uri" în ce ordine vrei, similar cu secvenţa din mlaştină a Resident Evil 5. Este de înţeles de ce lipsesc: ar fi stricat tot ritmul jocului, plănuit de altfel cu mare atenţie. În schimb, mi-aş fi dorit câteva secvenţe în care să poţi conduce vehicule sau presărate cu altfel de diversiuni, în care să faci lucruri pe care nu le poţi încerca în mod normal pe parcursul acţiunii. Totuşi, dacă mă gândesc la timpul de dezvoltare de cam doi ani, iar nu pot să mă supăr pe ei. Decât să fie făcute în grabă şi slăbuţ, mai bine fără.

În concluzie, povestea liniară, ca şi succesiunea nivelurilor sunt justificate pe deplin de calitatea fiecărui aspect al jocului şi de fluiditatea acţiunii, făcând din (d) efectul de tunel nu ceva rău, ci un ospăţ regal care ai dori să nu aibă sfârşit. In your face, MGS4!

Un nou standard

De felul meu, nu sunt un tip uşor de impresionat, însă trebuie să recunosc că Uncharted 2 m-a dat pe spate. Grafica este extraordinară, atât tehnic, cât şi artistic, cu mult superioară celei văzute în primul titlu, iar atenţia pentru detaliu a producătorilor întrece orice limită şi standard impus de vreun alt joc. Iar sunetul susţine foarte bine componenta vizuală (în special vocile, sunetele şi ambientul, fiindcă muzica nu pot spune că mi-a rămas în vreun fel în minte, fără însă a mă deranja vreodată – adică e potrivită şi cam atât). La nivel superficial, tehnic, reprezentarea apei din Uncharted, care a făcut furori la vremea ei, este înlocuită aici de zăpadă. N-am văzut niciun joc care să se apropie, chiar şi timid, de realismul peisajelor înzăpezite din Among Thieves, de la aspectul troienelor şi bucăţilor de gheaţă până la detaliile texturilor care le îmbracă şi forma pe care o iau în urma paşilor, salturilor, rostogolirilor şi prăbuşirii personajelor. Per ansamblu însă, explorarea oraşului Pokhara din Nepal (la vreo 200 km de Kathmandu) se lasă cu cea mai fotorea-




Sindromul Kenny în plină glorie


Femeie becisnică! N-ai da un mop, n-ai spăla şi tu un vas...

listă experienţă întâlnită vreodată într-un joc 3D, iar nivelul de detalii, atât tehnice, cât şi de reprezentare fidelă a specificului arhitectural şi cultural al zonei, atât în interiorul clădirilor, cât şi în exterior este de-a dreptul... revoltător. Mai ales că producătorii şi-au imaginat un Pokhara zbuciumat de un conflict armat, plin de dărâmături care creează un contrast delicios cu peisajul geografic fantastic şi arhitectura deosebită. Ca să nu mai vorbesc de vizitarea unui sătuc din Tibet, în care ai ocazia să explorezi în voie şi să interacţionezi în moduri inedite cu locuitorii, a căror limbă nu o cunoşti. Interioare realizate perfect, în concordanţă cu modelul din realitate şi o magie extraordinară în tentativele de comunicare cu localnicii fac din acest episod aproape o întâlnire de gradul trei. Aşadar, mai mult decât oricare titlu la vremea lui, Uncharted 2 ridică ştacheta din punctul de vedere al calităţii producţiei şi impune un standard, spun eu, foarte greu de întrunit.

Jos pălăria!

Am văzut multe jocuri la viaţa mea, însă în momentul ăsta nu-mi vine în minte nici măcar unul care să ofere la un loc spectacolul vizual, adrenalina, fluiditatea şi coerenţa lui Uncharted 2. Gameplay-ul este pur şi simplu magnific şi se îmbină perfect cu povestea şi micile filmuleţe intermediare. Totul e susţinut de un voice acting superb şi de un scenariu inteligent, plin de replici caustice şi amuzante, de poante şi trimiteri, răsturnări de situaţie şi ansamblul funcţionează perfect pentru a te integra frumos în ceea ce se întâmplă pe ecran. E uşor de jucat, dar greu de lăsat din mână, oferă o provocare mai mult decât decentă în timpul celor cam 15 de ore de joc (atât mi-a luat să-l termin pe Normal) şi nu se termină odată cu finalul. Pe lângă sistemul de achievements şi comorile suplimentare de găsit (bine ascunse sau mai greu accesibile) aferente modului single player şi galeriile cu artwork şi filmuleţele deblocabile cu banii aduşi de acestea, Uncharted 2 vine cu un multiplayer extrem de solid, garantat să te ţină măcar câteva zeci de ore suplimentare butonându-l frenetic.

Chiar dacă nu pot să-i acord vreun premiu pentru originalitate şi mai are problemuţe ici şi colo, felul în care se îmbină totul, calitatea extraordinară a producţiei, conţinutul bogat şi satisfacţia imensă de a-l juca eclipsează de departe tot ce-a apărut în ultimii doi ani pe orice platformă, făcându-l nu doar cel mai bun joc care mi-a trecut în mâini recent, ci unul dintre cele mai bune jocuri făcute vreodată şi în mod sigur cel mai răsărit action-adventure.

■ **Caleb**


KaliFornication

alternativa



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

E de la sine înţeles că vă recomand să jucaţi primul Uncharted. În afară de acesta, cred că singurele titluri apropiate calitativ ar fi InFamous şi cea mai recentă pixelizare a lui Batman. Cu un production value cam la fel de mare şi un gameplay prietenos şi antrenant, 'nea Liliac are toate şansele să vă prindă-n mreje, mai ales că de data asta povestea şi voice acting-ul sunt printre cele mai bune văzute vreodată.

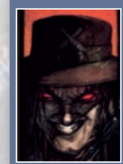
Dar n-are multiplayer, păcatele lui de purtător de mască!

**LEVEL OCTOMBRIE 2009*

BUNE:
- grafică senzaţională, tehnic şi artistic; atenţie pentru detalii
- îmbinarea armonioasă a mai multor stiluri de joc
- dinamism, multe surprize, voice acting de zile mari
- multiplayer-ul antrenant

RELE:
- are un sfârşit; mici rateuri ocazionale
- muzica putea fi mai bună
- e doar pentru PS3
- nu foarte original

CONCLUZIE:



Dacă voiaţi un motiv bun să cumpăraţi un PS3 şi nici Uncharted 2 nu vă convinge, nu ştiu ce să vă mai spun. În schimb, dacă aveţi deja PS3, comiteţi o crimă ignorând cel mai bun joc de pe platforma asta, ale cărui mici bug-uri şi probleme ocazionale devin ca şi inexistente în faţa părţilor pozitive. Candidat serios la GOTY. Parol!

9,3

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Action-adventure **Producător** Naughty Dog **Distribuitor** Sony Computer Entertainment **Ofertant** Partenerii SCEE în România
ON-LINE www.unchartedthegame.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

PS3 X360



Dacă e prea zgomotos, eşti prea bătrân

Ideea că un joc ar putea încorpora 4-5 genuri şi să fie şi bun pare scoasă din webcomic-uri idioate. Dar dacă-l pui pe Tim Schafer la cârmă, cine ştie ce iese? Vreau să zic – vorbim de omul care a creat Grim Fandango, Psychonauts şi Full Throttle.

Strategie, acţiune, Guitar Hero şi Carmageddon într-un decor rupt din coperţile celor mai memorabile albume de heavy metal ale tuturor timpurilor. Ideea e ridicolă în aceeaşi măsură în care e grozavă, dar cât de bună e, de fapt, execuţia?

După filmuleţele de prezentare sau preview-uri, ai fi tentat să crezi că e cel mai bărbătesc, şlefuit şi amuzant joc al anului. Aşadar, avem în faţă o capodoperă a metalului în jocuri video sau doar o impresie superficială al cărei umlaut metalurgic valorează mai mult decât pachetul luat ca întreg?

Blackjack!

Jack Black e un personaj pe care sau îl iubeşti sau îl urăşti. Pentru unii mumă, pentru alţii ciumă, este totuşi un individ dedicat trup şi suflet metalului adevărat (dovadă stând formaţia sa, Tenacious D, un real tribut umoristic oferit heavy metal-ului). În circumstanţele actuale, nu m-aş fi gândit la un protagonist mai potri-


Un solo face cât o mie de cuvinte

vit pentru cel mai rock joc de la Guitar Hero încoace.

Jack îl interpretează pe Eddie Riggs, cel mai tare tehnician al celei mai infecte formații de nu metal (sau derivate) de la Limp Bizkit încoace – Kabbage Boy.


„Bă, da' departe mai stau!"


E îngrijorător că oamenii ăștia au în cadru un individ metamorfozat în diavol și totuși sunt speriați de ceva din afara cadrului

Rolul lui Riggs este să-i facă pe tântălăii din formație să arate bine, în ciuda năzbâtiilor idioate pe care le tot fac indivizii respectivi.

Basmul începe când, în timpul unui concert, Eddie se rănește salvând un membru al formației și este teleportat în lumea heavy metal după ce sângele lui interacționează cu cureaua blestemată pe care o poartă. Mai departe ni se dezvăluie o mitologie foarte „metal", cu evidentele influențe teutone și o grămadă de poante menite să demoleze tot pokemonismul ăsta pop-rock.

În afară de Jack Black, mai apar și legende ale metalului în roluri cât se poate de potrivite – Ozzy Osborne este Guardian of Metal, cel care îți va vinde toate cele necesare. Rob Halford (pentru păgâni, solistul formației Judas Priest) este Generalul Lionwhyte, aghiotantul antagonistului, tiranul Doviculus. Apare


Lupta eternă: glam rock vs. heavy metal

până și Lemmy, ironic în rolul unui vindecător. Și în cele din urmă, chiar dacă nu aparține lumii metalului, binecunoscutul Tim Curry dă viață crudului tiran. Cu o asemenea listă de interpreți cunoscuți, ar fi fost tare păcat dacă tot ceea ce ar fi scos pe gură ar fi fost clișee de săpun – dar aici putem să-i mulțumim lui Tim Schafer că a fost lovit din nou de inspirație: cel puțin în prima parte a jocului, râsetele se vor ține lanț. Cam de la jumătate încolo însă, tonicul jocului își pierde un pic din concentrație și tonul ceva mai serios pe care îl ia povestea nu-i face mari favoruri.

Trebuie să înțelegeți că, în cadrul poveștii jocului, convenția prin care Eddie Riggs, tehnicianul, nu e niciodată sub lumina reflectoarelor se transpune și în lumea metalului. Da, veți face toată treaba și veți salva treptat lumea din ghearele malefice ale glam rockului și ale altor forme de falsă profeție și luării rockului în deșert – dar cumva din spatele cortinei, chiar și acolo unde nu există cortină.

Lick-uri demonice și riff-uri de oțel

Cel mai controversat gen „importat" vreodată pe console a fost cel de strategie. Lipsa preciziei cursorului încetinește performanțele jucătorului și controlul


Unt de arahnide

incomod în general a îndepărtat lumea de acest gen. Sigur, experimente au existat, unele relativ de succes (Red Alert 3), iar altele eşecuri totale (Tom Clancy's EndWar). Să aflăm deci cum se descurcă Brutal Legend.

Ei bine, cert e că aspectul strategic conţine extrem de multă tactică, dar este şi destul de simplist. Obiectivul este de cele mai multe ori apărarea unei scene gigantice împotriva atacurilor soldaţilor lui Doviculus. În cadrul acestei misiuni, jucătorul va trebui să execute un minigame similar mecanicii din Guitar Hero pentru a construi (mă rog, invoca) chioşcuri de



Şi ia zi pisi, ţi-am povestit de faza aia când i-am acordat chitara lui Jimmy Page?



Cu degetele pe pânza complexă a unui Gibson



Dacă ai o maşină ca asta, nu-ţi mai trebuie Pussy Wagon

cadouri peste nişte gheizere. Nu e folosit niciun cursor, ci îl veţi controla în continuare pe Eddy în stil 3rd person action/adventure, cu menţiunea că puteţi zbura deasupra câmpului de luptă.

Resursa jocului, provenită din chioşcurile instalate pe gheizere, poate fi folosită pentru construcţia de unităţi şi îmbunătăţirea scenei (ceea ce permite accesul la unităţi mai puternice).

Chiar şi în timpul acestor bătălii, Eddie se poate arunca în mijlocul scandalului, unde îşi va folosi toporul din dotare şi chitara din spinare pentru a anihila inamicii. Utilizarea „vrăjilor", accesibile prin intermediul chitarei, introduce jucătorul într-o nouă secvenţă Guitar Hero. Ca orice fan dedicat al metalului, Schafer a încorporat diverse „manevre" muzicale într-un sens ad litteram – există de exemplu o putere numită „face melter", care topeşte feţe în sensul cât mai real şi practic al sintagmei. În plus, Eddie îşi va folosi aliaţii pentru manevre cooperative devastatoare şi va putea chiar să călărească animale pe care le găseşte aşa, otova, pe marginea uliţei.

Misiunile secundare vă vor recompensa cu unitatea monetară a jocului, „Fire Tributes", ce pot fi folosite pentru diverse îmbunătăţiri ale maşinii şi ale armelor. Se mai pot înhăţa Fire Tributes şi din ajutarea NPC-urilor de pe hartă în obliterarea duşmanilor de moarte ai roacherilor.

Multiplayer

Harta este într-adevăr destul de întinsă încât să vă plimbaţi cam o săptămână ca să culegeţi tot ceea ce are de oferit jocul (şi nu aveţi acces la tot spaţiul de desfăşurare de la început), iar decorurile sunt de-a dreptul epice. Bazate pe arta lui Frank Frazetta, cunoscut pentru munca sa intensă nu doar în domeniul coperţilor de albume rock, ci şi al posterelor de filme, benzilor desenate şi în multe alte domenii, fundalurile sunt deosebite din multe puncte de vedere – cromatica este amuzantă şi „jucăuşă" fără să fie isterică şi suprasaturată – în ton cu multe, multe coperţi metal. Stilul de desen animat se potriveşte ca o mănuşă umorului uşor copilăros şi ar fi de prisos să menţionez genul muzicii care se derulează pe fundal.

Apropo de acest aspect, soundtrack-ul jocului este împrăştiat pe coclauri la propriu, în sensul că veţi găsi casete, fiecare reprezentând o melodie, pe care veţi putea să le ascultaţi ulterior la volanul lui the Deuce, vehiculul care înlesneşte peregrinările lui Eddie.

Ar fi redundant să încep acum să turui cum muzica este din cel mai ales metal, că a fost aleasă de oameni care se pricep ş.a.m.d.

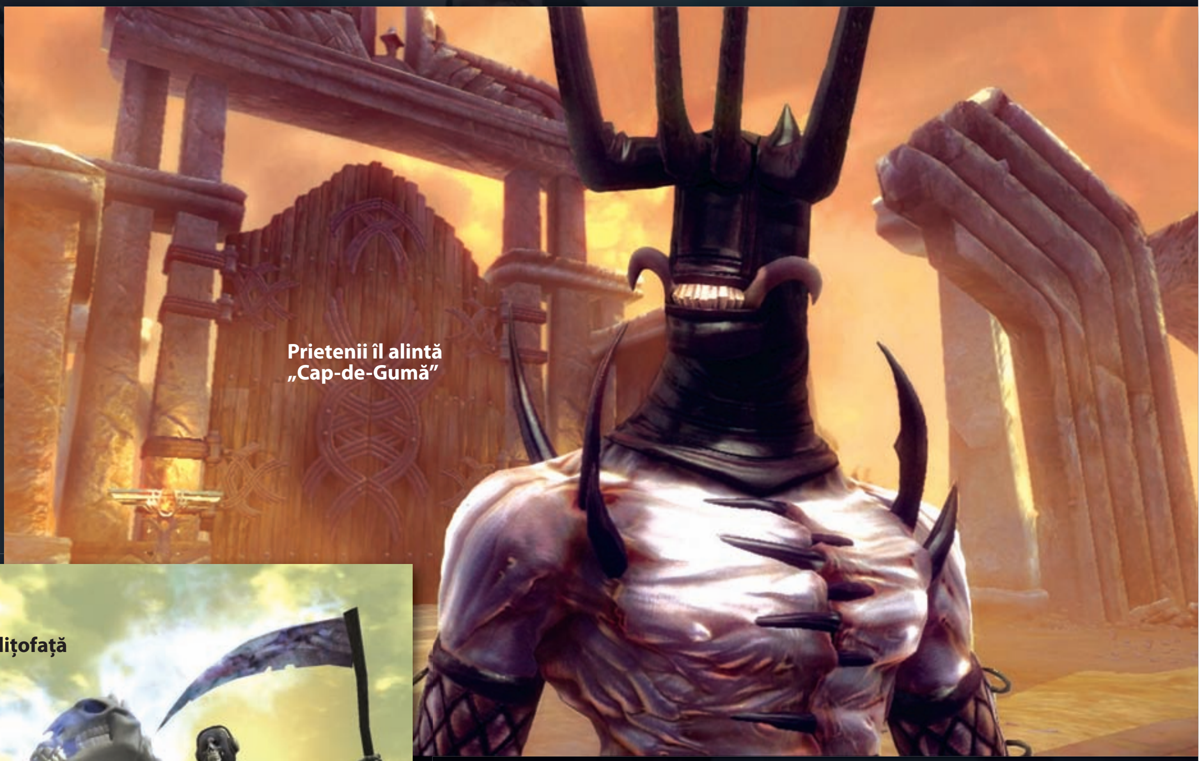
Ar fi fost chiar culmea ca în jocul-tribut dedicat metalului să cânte cine-ştie-ce adolescenţi care ştiu trei acorduri, să horcăie şi să frece platane - avem King Diamond, Judas Priest, Motorhead, Motley Crue sau Black Sabbath, printre mulţi, mulţi alţii.

În total sunt 107 melodii, pe lângă care s-a strecurat şi niscaiva muzică orchestrală, potrivită cadrului în care se desfăşoară acţiunea.



Hărţuit în trafic. Ipostază ca pe Magheru

S-o dăm de gardul de metal



Prietenii îl alintă „Cap-de-Gumă”

În ciuda numeroaselor aspecte pozitive (care, atenție, se aplică doar celor care au crescut ascultând muzica asta și nu cine știe ce cocalarisme, de la reggaeton la așa-zisul RnB de azi), Brutal Legend nu e un joc perfect.

Bătăliile din joc devin la un moment dat frustrante nu din cauza vreunei provocări pe care s-o poți stăpâni și depăși, ci fiindcă nu sunt echilibrate toate aspectele laturii de strategie. Controlul luptei este un pic greoi chiar și pentru cei care s-au obișnuit deja cu patimile consolelor. Nu e vorba strict de viteza de reacție, ci (cel puțin pe hard) de faptul că AI-ul poate să-și pună în aplicare toate manevrele logistice și administrative într-un timp în care tu nu poți face fizic treaba asta fiindcă pur și simplu nu ai suficientă viteză.



Pe câmpul de luptă, moartea te privește-n lițofață

Un al doilea aspect negativ al jocului este reprezentat de o boală ale cărei origini și-au arătat întâia oară capul în Assassin's Creed: avem un fir narativ destul de captivant, dar scurt, și câteva gazilioane de misiuni secundare care variază prea puțin ca să nu te simți ca un robot după ce ai făcut chiar și o treime din ele.

Stilul ăsta de a trage un joc de urechi în speranța că o să iei ochii lumii printr-o longevitate de plastic îmi displace profund și întotdeauna aș prefera un joc de patru ore de care să nu mă dezlipesc nici cu ranga decât unul de peste 30 de ore în care să robotez ca un falnic reprezentant al rutinei comuniste, în timp ce încerc să mă conving că mă distrez.

În afară de aceste două reproșuri însă, am doar cuvinte de laudă la adresa lui Brutal Legend. Prezentare de 5 stele, o abordare narativă inedită (în câte alte jocuri mai puteți spune că eroul nu e erou?), precum și un hibrid de genuri care din multe puncte de vedere funcționează.

■ **Zuluf**



alternativa



GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK/WORLD TOUR

E greu să găsești o combinație atât de inedită precum cea pe care o regăsim în Brutal Legend, dar ceea ce este esențial – spiritul metal – nu e atât de concentrat în niciun alt joc în afară de Guitar Hero. Dacă vă trebuie o scuză interactivă să faceți headbang până vă dislocați gâtul, fără să stăpâniți tactica atât de necesară în BL, vă îndrum călduros către World Tour.

**LEVEL MAI 2009*

BUNE:
- un hibrid interesant și relativ bine pus la punct
- umor abundent
- o coloană sonoră aleasă pe sprânceană
- un generic populat de vedete

RELE:
- misiuni secundare prea multe și prea repetitive
- lacune tehnice în câteva locuri, cea mai notabilă fiind lipsa de fluiditate a laturii de tactică

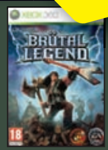
CONCLUZIE:



Brutal Legend este un joc de la metaliști pentru metaliști. Asta se vede de la o poștă – ceea ce nu se vede este că e un experiment ce poate fi considerat reușit, o demonstrație foarte autentică a spiritului metalurgic din uzina muzicii și, nu în ultimul rând, foarte, foarte amuzant în prima jumătate. Dacă știți ce-i ăla heavy, speed sau trash metal, puteți presupune fără să greșiți că BL a fost creat pentru voi.

8,8

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Action-adventure /RTS **Producător** Double Fine Productions **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.brutallegend.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

X360 PS3

TEKKEN 6



kaaaaaaa... POW!

Nu te întinde mai mult decât te ține pătura. Romanii au făcut-o și au luat-o în bască. Au încercat să cucerească lumea și să introducă porția de duș pe zi pentru toți nespălații Europei. Dar nu, săpunul nu este prietenul oricui. Turcii au venit și ei să facă un pic de curățenie prin lume, să propovăduiască adevăratul cuvânt al lui Dumnezeu sau Allah, după cum îl cunosc ei. Au venit și-n țara noastră de-au cerut pământ și apă. Și au tot cerut și cerut și cerut și au primit până nu au mai putut să ducă, așa că au început să se îngroape în el. Dup-aia au încercat nemții. Săracii. Au fost singurii care ar fi putut să ducă planul la capăt. Singura lor problemă a fost conducătorul. Au avut conducătorul nepotrivit la timpul potrivit, peste armata potrivită. Dar s-a nimerit ca cel care îi conducea să nu fie neamț. Așa că totul s-a dus pe apa sâmbetei. În fine. Ceea ce vreau să vă spun este că toți cei care au încercat să întindă mâna și să ia ce nu li se cuvine s-au ars. Mai puțin ăștia din vremurile noastre, pe care nu îi trage nimeni la răspundere. Parcă s-a sucit lumea cu fundul în sus. Lipsiți de scrupule și de principii, lipsiți de orice urmă de respect și de bună cuviință, se bat între ei pe fiecare rămășiță, pe fiecare bucățică de carne. Doar că rămășițele și cărnurile pe care se bat suntem noi. Noi ca oameni, noi ca națiuni, noi ca putere de cumpărare, noi ca suflete. Nici nu ne dăm seama de toate modurile prin care noi ne pierdem, iar ei ne câștigă. Nici nu ne dăm seama cum ei transformă ceea ce știm în ceva nou, cu care ne sucesc mințile.

Așa și Tekken 6. Ne fură mințile cu noul lor mod de joc. Action adventure.



Un fleac, m-a încălțat



De ce scuipi, bă?

Mishima Zaibatsu

Ce a făcut Namco în Tekken 5, cu un mini joc de bătaie ce îl avea ca erou pe Jin Kazama, Tekken 6 duce pe culmi nebănuite. Probabil că reacțiile la un mod de joc ce se axează mai mult pe poveste decât pe acțiunea propriu-zisă au atins un nerv nipon și au forțat mâna producătorilor să se implice și în storytelling, nu numai în figuri noi de cafteală.

Pentru cei care nu știu, fiecare din titlurile Tekken a



avut un pospai de poveste la bază. Acolo cât să te apropie un pic mai mult de personajele din joc, cât să confere un pic de substanță conflictului continuu din arene. O poveste ciudată, tipic asiatică, în care Jinpachi Mishima, tatăl lui Heihachi, a pus bazele unei companii numite Mishima Zaibatsu și care sponsorizează campionate de bătaie, menite să descopere cei mai puternici luptători din lume. Heihachi își închide tatăl într-o închisoare,



Sunați la Protecția Animalelor!



unde moare de foame. Dar dracul își bagă coada, îl reînvie pe Jinpachi și îl trimite pe urmele fiului său. În altă ordine de idei, mai apar un fiu nelegitim, o mamă moartă, un luptător fabulos de bun și alți câțiva ingineri care sunt implicați într-o feudă ce încearcă să pună capăt liniei de sânge Mishima. Ba mai mult, unul dintre ei se pare că este reîncarnarea unui zeu antic de prin America de Sud și care binevoiește să își arate fața (și aripile) doar în momente de mare răstriște.

Tekken 6 introduce acest nou mod de joc, susținut de un intro realizat magistral și care conglomerează întreaga poveste de la Tekken 1 până la 5 într-o manieră elegantă de slide-uri semi animate, alb-negru. Povestea introdusă de Tekken 6 este susținută de o continuare a jocului, animată și realizată ca parte a unui lung metraj. De fapt, întregul intro durează cam douăzeci de minute și te transpune într-o stare de cinema și floricele de porumb. De câte ori ați avut parte de un joc al cărui intro este atât de lung încât controller-ele se închid?

În scenă intră două personaje noi, Lars Alexandersson (cam tras de păr numele, nu?) și Alisa. Lars este un tânăr idealist care încearcă să răstoarne tirania lui Jin și pătrunde în adâncurile clădirii companiei în fruntea unei unități de elită. Acolo, o explozie îl cam buimăcește și îl face să-și piardă memoria. Vă văd deja cu lacrimi în ochi, întrebându-vă ce se poate alege de eroul nostru, lipsit acum de memorie. Stați relaxați. Căci în scenă intră Alisa. O ființă încântătoare, o fată plină de calități și de o frumusețe răpitoare. Nu numai că aspectul fizic este extraordinar, dar are și o inimă mare, caldă și primitoare. Singura ei problemă este că lichidul ei vital este benzina, căci este un robot. ka...POW! În fine, Lars și Alisa ajung să fie buni prieteni și să se bată cu toate personajele care sunt pe roaster-ul jocului. Rând pe rând, toți sunt introduși într-un mod sau altul și le dai omorul.

Interesant este modul în care Namco a folosit alt engine pentru această parte a jocului. Căci partea arcade și partea adventure din Tekken 6 sunt diferite. Pe când partea arcade este mai frumoasă ca niciodată, cu mișcări mai mult decât fluide și naturale (pe cât de fantastice), pe atât de ciudată și bătător la ochi de proastă este partea adventure. Un fel de Fighting Force sau un exemplu mai apropiat nouă, Watchmen, partea adventure este atât de foarte prost făcută, încât te face să te lași păgubaș, deși ai vrea cumva să afli ce se întâmplă cu personajele de care ești deja atât de atașat. Dar la fel ca și dragostea ce pălește în fața mutilării aduse de bătrânețe, la fel și interesul pentru poveste scade pe măsură ce înaintezi în joc și adventure-ul se transformă în chin. Jos pălăria în fața poveștii, dar realizarea artistică este execrabilă.

Pentru nebunii care apreciază personalizarea personajelor, cele ce urmează s-ar putea să le schimbe percepția asupra modului story. Pe parcursul jocului, personajele principale vor culege de pe drum o TONĂ de piese de echipament cu care vor putea schimba modul





Zbang! Fix din mufă


Cascadorii râsului



în care personajele arată. Ba chiar mai mult. Fiecare dintre piesele de echipament va modifica statusurile celor care le poartă. Astfel va crește forța atacurilor, va crește viața, va crește drop rate-ul de obiecte în joc, sumele de bani pe care le vei găsi sau câștiga vor fi la rândul lor modificate de anumite piese de echipament. Astfel, modului story i se adaugă un simulacru de element rpg-istic, dar care te poate face să petreci mai mult timp în ecranul Personalize decât în jocul propriu-zis.

Cu toate acestea, drop-urile din modul story nu se opresc doar la țoale. Pe lângă perechea de budigăi cu dragoni pe laterale și ochelarii disco, vor mai cădea găini, ouă și alte asemenea orătănii de curte care nu își găsesc nicicum locul într-un joc ca Tekken. Din ce în ce mai mult încep să mă conving că japonezii nu sunt întregi la cap. Eram convins că suntem diferiți, eram gata să accept faptul că suntem diferiți, dar totuși normali, însă parcă încep să înclin cumva spre: „Bă, ăștia nu-s întregi la cap!".

Arcade!

De departe, modul pentru care este cunoscută seria este cel arcade. Adică bătaia propriu-zisă, în mediu controlat. Aici totul rămâne ca până acum. Perfect. Tekken 6 aduce pe scenă cel mai mare număr de luptători de până acum. Luptători care nu au mai apărut din partea a treia a seriei, luptătorii eterni, plus încă opt personaje noi, printre care și Zafina. Mmmmm... Zafina. Ce mișcări ai și ce kimono perfect pentru o luptă în noroi!

Modul Arcade este perfect. Fiecare dintre personaje are zeci sau chiar peste o sută de mișcări speciale. Da, ați citit bine, câte unii bat suta la combo-uri. Așa că oricine pune mâna pentru prima oară pe controller scoate de la primul contact niște scheme de rămâne cu gura căscată. Așadar nu este unul din acele jocuri în care trebuie să fii He-Man, Master of the Universe pentru a simți că joci. Orice combinație aleatorie de taste va face personajul controlat să dea cu adversarul de pământ în moduri diferite. Evident, un maestru a jocului se va bucura mai mult decât un novice de plenitudinea de mișcări, doar că un începător va fi mai mulțumit de el când îi iese ceva doar din facerolling. Sau thumbrolling, cum vrei să-i spui.

Posibil singura schimbare notabilă a gameplay-ului față de versiunile anterioare ale jocului este introducerea rage-ului. Astfel, în momentul în care personajul tău se apropie cu pași mari de capătul barei de sănătate, se enervează și începe să care pumni cu nemiluita în capul adversarului. Cu toate acestea, nu te aștepta să răstoarne rezultatul meciului, deoarece de obicei când intră rage-ul în funcțiune, te afli doar la o scatoalcă de a pupa salteaua definitiv.

Și pentru că mai devreme vorbeam despre cei care acum intră în contact pentru prima oară cu Tekken, trebuie să le spun că training mode-ul jocului este unul dintre cele mai interesante de până acum. Modul training îți arată cum fiecare buton de pe fața controller-ului corespunde unui membru al corpului și cum, apăsate în combinații, duc la scheme de luptă relativ logice. Iar apoi sare peste normal și intră în paranormal, unde oamenii pot să facă ce Bruce Lee nu a avut curaj să bage nici măcar în filme.

Pentru cei care joacă de unii singuri și nu vor să se arunce cu capul înainte în modul Campaign, poate cel mai fain mod de luptă este Ghost Battles. Aici ești aruncat în luptă împotriva unui șir nesfârșit de oponenți controlați de AI, fiecare dintre ei cu anumite ranguri. Fiecare dintre lupte te va răsplăti cu anumite sume de bani. De fapt, aproape fiecare lucru pe care îl faci te recompensează cu ceva bănet pe care îl poți cheltui pe tot felul de accesorii pentru luptătorul favorit, fie ele țoale, fie frizuri noi.

Ca ultimă idee, jocul merită cumpărat. Dacă ești fan al luptelor cu bătaie, merită să îl iei pentru că e fain. Dacă nu ești fan, merită să îl iei pentru că e fain și vei deveni și tu fan. Deși modul Campaign este prost făcut, merită să îl încerci pentru poveste și, mai ales, pentru realizarea artistică a intro-ului.

■ **Koniec**


la d-aici un mușchi

alternativa


DEAD OR ALIVE 4

În momentul de față, unicul competitor al lui Tekken nu poate fi decât Dead or Alive. Un joc cu bătaie făcut tot de japonezi, în același stil al personajelor exagerate, cu țoale și moravuri desprinse parcă de la curtea lui Caligula, dar cu o poftă de bătaie luată din Cei 7 samurai. Ba chiar are și un mod single player cu un simulacru de poveste prin care vei deschide jucători noi.

**LEVEL FEBRUARIE 2007*

BUNE:
- foarte ușor de stăpânit de un începător
- realizare grafică de excepție (arcade mode), cu unele scăpări la fundaluri
- incredibil de spectaculos

RELE:
- o poveste care pentru un neinițiat nu are nici cap, nici coadă
- timpi de încărcare mari
- sunete prea asiatice pentru gusturile unui european

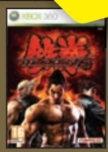
CONCLUZIE:



Mai mult decât un joc cu bătaie, Tekken 6 este un melanj de arcade fighter cu... un action? Partea sa de fighting, ce caracterizează de fapt seria Tekken, este una dintre cele mai bune pe care mi-a fost dat să le văd. Impecabil din punct de vedere grafic, extraordinar de spectaculos, cu mii de scheme de luptă și umbrit doar de o coloană sonoră incredibil de prost aleasă și deranjantă. Un mod Campaign care sunt sigur că va deveni parte integrantă a jocurilor ce vor urma, deși de data aceasta nu este ce ar trebui să fie.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Fighting **Producător** Namco **Distribuitor** Namco Bandai
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.tekken.namco.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România


Going Where No Router Has Gone Before
D-Link
Photos
STORAGE ROUTER
WIRELESS
by D-Link
N
GIGABIT STORAGE ROUTER
Your home connectivity trek ends here. Fast and farther-reaching 11n Wi-Fi connectivity combined with shared storage, safely housed beside your PC in a handsome enclosure. A vivid 3.2" LCD screen provides real-time network status and keeps current news, weather, sports and photos off your computer desktop. Instant USB printer sharing. All in one device. Simply add the drive of your choice. Mission accomplished.
Weather Forecast
Available Hard Disk Space
Traffic Meter
Google Inc. (STOCK)
$381.47
$2.17 0.57%
Photo Album
The Gigabit Storage Router displays your photos, news, network status and more.
DIR-685
Visit www.dlink.eu for more details.
D-Link and the D-Link logo are trademarks or registered trademarks of D-Link Corporation or its subsidiaries in the world.
Copyright©2009 D-Link Corporation/D-Link Systems, Inc. All Rights Reserved
D-Link®
Building Networks for People

REVIEW

Wii

DEAD SPACE EXTRACTION

Montagnes Russes – Shooter

Rar se întâmplă să cer un OK pentru un review şi să nu fiu pregătit... N-am jucat primul Dead Space… O să par un habarnist... O să critic jocul pentru ce e el, nu prin comparaţie cu văr'su de pe PC... Dar dacă nu am timp să-l termin... Etc. Frânturi din propriile-mi gânduri, înainte de a porni în aventura Extraction.

Aşa se joacă viaţa câteodată în mintea mea şi, ca de obicei când îmi fac probleme, realitatea vine să mă contrazică. Am ajuns parcă să simt nevoia scenariilor negative pentru a le nuliza, iar faptul că am început să realizez acest lucru duce la conflicte interesante... dar, să revenim. Jocul a fost gata în 7, hai 8 ore, ori doi, pentru că l-am rejucat în cooperativ şi s-a dovedit a fi un prequel, în sensul că povesteşte ce s-a întâmplat înaintea „originalului". De fapt, nu este nici măcar un survival-horror...

Visceral Games

Găsesc interesant şi de subliniat modul în care Visceral, aceiaşi care v-au speriat-încântat iniţial, au abordat problema Dead Space-Wii, problemă impusă mai mult ca sigur de Tata-Ea. În loc să încerce o portare ciuntită doar pentru a o face posibilă pe platforma mai puţin potentă a celor de la Ninti', producătorii au preferat să dea un pas înapoi şi să transforme jocul dintr-un action-horror la persoana a treia într-un shooter cu elemente horror în care eşti purtat automat pe anumite



Începutul jocului, probleme în mină

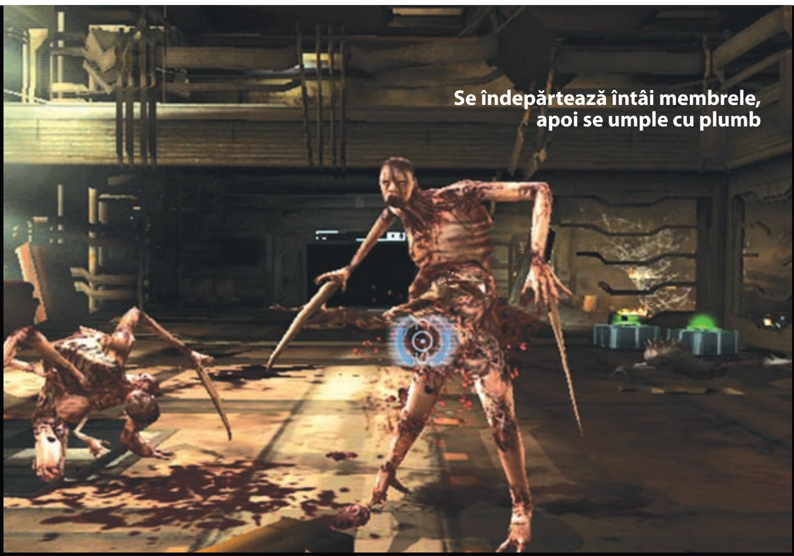


Miezul problemei

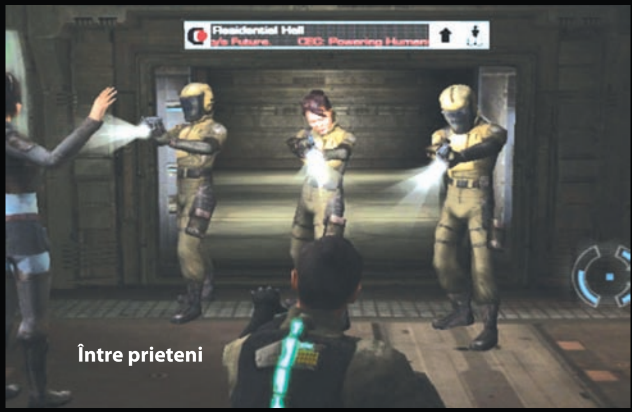


rute, un rail-shooter. Au pierdut în acest fel mulţi fani care de-abia aşteptau versiunea Wii odată ce au înţeles că Extraction nu e doar o portare, ci un joc cu totul nou în acelaşi univers, dar au câştigat pe de altă parte multiple posibilităţi de exprimare, atât grafice, cât şi din punctul de vedere al storyline-ului. Pare o trecere uşoară la prima vedere, dar sunt de părere că ai nevoie de resurse serioase pentru a o scoate la capăt, iar Visceral nu a făcut-o oricum, a creat cel mai bun rail-shooter de până acum.

Jocul reuşeşte să te uimească prin inovaţie şi substanţă de la început şi până la sfârşit. Cu o poveste interesantă, privită prin ochii multora (un mic spoiler), în care câţiva oameni încearcă să fugă de pe Aegis VII, o planetă aflată în plină exploatare minieră, a cărei populaţie ori a înnebunit ori e pe cale să (cazul tău) sau se



Se îndepărtează întâi membrele, apoi se umple cu plumb



Între prieteni

transformă încet, dar sigur, în forme de viață incoerente. Poveste completată și de nuvela grafică genială, atât din punct de vedere vizual, un noir, cât și din punct de vedere auditiv, voci talentate, scrisă de Antony Johnston și animată de Ben Templesmith. Capitolele nuvelei le primești bonus odată cu terminarea misiunilor și prezintă în paralel gândurile și viața altor oameni prinși pe planetă. Astfel la sfârșitul jocului ai o privire de ansamblu asupra evenimentelor, exact ca o lecție de istorie.

Foarte diferit

În contrast față de original, aici nu ești singur, mereu ai prieteni lângă tine sau necunoscuți care-ți devin prieteni, alții pe care încerci să-i salvezi și așa mai departe. Experiența este una cinematică, susținută de foarte mulți factori: companioni de drum realiști cu voci și replici credibile, chiar impresionante în anumite momente; efecte vizuale bine lucrate, ceață, fum, aburi, chiar și defocusare când ești lovit; viziuni stresante, în sensul bun al cuvântului, care te vor face să tresari și să tragi de câteva ori în tot ce mișcă, a paranoia; sunetele care-ți dau fiori și voci care te roagă, te ceartă, îți spun că ai luat-o pe un drum greșit, în anumite momente poți alege între mai multe căi de urmat, până și propriile gânduri pot deveni motiv de claustrofobie și sunt corelate cu tipologia psihologică a fiecărui protagonist etc; dar mai ales de o simulare corporală de excepție. Extraction este primul first person în care arma nu pare că plutește prin niveluri, tu fiind doar un punct de observație, o cameră în spatele ei. Nu, aici personajul se mișcă mai încet în condiții atmosferice grele, cu totul altfel când gravitația dispare, imaginea se bălăngăne corespunzător când cobori o scară, îți poți vedea corpul, mâinile, te poți speria, împiedica, iar când ceva te izbește, cazi, te rostogolești, te lovești de pereți etc. Trebuie să te oprești din alergat pentru a putea ținti eficient, lucru pe care jocul îl face pentru tine exemplar, ba chiar diferit de la un personaj la altul, un polițist se retrage și se uită în toate direcțiile înainte de a avansa, ba mai aruncă și un ochi peste balustradă, un doctor aleargă însă haotic când este încolțit, urlă (unii în gând) și se roagă sau înjură, după caz. Iar această simulare, pe care o aștept cu interes și într-un shooter normal, nu se oprește doar la tine: aliații te ajută cum pot, îți vorbesc, te îmbărbătează, te fac atent, acoperă unghiuri moarte, împușcând la rândul lor inamici. Armele au efecte diferite, de la ciocane miniere plasmatice, la generatoare Van De Graaff și toate vin cu secondary fire, accesibil dacă rotim mâna la 90 de grade. Cu timpi diferiți de reîncărcare, ce pot fi minimalizați prin apăsarea unui buton la momentul potrivit. De fapt este primul rail-shooter de până acum care mi-a cerut să anexez nunchuk-ul ca să funcționeze. Mai departe... nici efectele provocate de armele tale nu au fost uitate, un puls energetic aruncă cât colo inamicii, o rază laser îi seceră, un aruncător de flăcări le provoacă crize etc. Ai chiar și o freză care-și poate proiecta și menține în suspensie lamele, iar jocul te învață că există soluții mai... artistice și mai eficiente de a omorî monștrii decât headshot-urile sau loviturile la corp. Muniția sau bonusurile se culeg cu ajutorul unui tun cinetic, care poate fi folosit la nevoie și ca gravity gun. Putem chiar lovi atacatorii prin smucirea Nunchuk-ului.

Toate aceste lucruri au darul de a te arunca acolo, în mijlocul acțiunii, lucru care se și întâmplă, iar după primele zece minute nu mai contează că nu te poți mișca în voie. Ai destule pe cap. Nici măcar puzzle-urile, cum ar fi repararea unui circuit integrat al unei uși electrice, nu te scot din atmosferă, pentru că le faci în paralel cu sesiunile de pac-pac. Monștrii nu stau după tine să-ți termini treaba.



Tun antiaerian clasic, a la Star Wars

Avem di tătii

Totul se întâmplă în 7-8 ore de joacă, armele și costumul pot fi îmbunătățite, iar misiunile pot fi reluate pe un nivel superior de dificultate (hard e normal aici) sau în încercarea de a te perfecționa cu bonificații, tot în upgrade-uri. Avem cooperativ, doar local, logic, care îmbunătățește formula, ba chiar și stadii de tip provocare, în care hoarde de monștri încearcă să-ți facă felul la fiecare pas.

Și multe altele.

■ ncv

alternativa



HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

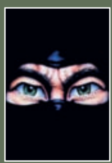
În par din punct de vedere atmosferic și cinematic cu Extraction, Overkill ne bucură cu o experiență total diferită. Grindhouse la puterea a doua, muzică de excepție, imagini șocante și multe, foarte multe înjurături.

**LEVEL APRILIE 2009*

BUNE:
- simularea fizico-comportamentală
- atmosfera
- inovațiile aduse genului
- Antony Johnston și Ben Templesmith

RELE:
- doar rail-shooter
- poate prea scurt

CONCLUZIE:



Scurt, intens, plin de surprize și mult mai complex decât v-ați aștepta. Dacă vă ține buzunarul și vă plac astfel de jocuri (rail-shooter-ele), nu-l ratați, este cel mai bun din categoria sa.

9

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Survival horror **Producător** Visceral Games **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.deadspacegame.com

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games

REVIEW

PC



Cuvinte despre cuvinte

A trecut deja un an şi ceva de la primul meu review în LEVEL, pe numele lui Bookworm Adventures. O recenzie grea în care am încercat pe de o parte să-mi estompez din euforie pentru a nu trece în penibil, iar pe de altă parte să fac ca pasiunea cu care am jucat să transcende rândurile. Aşa cum îi stă bine unui articol care se termină în 9,2. Aveam atâtea de spus, de analizat, de elaborat şi doar o singură pagină la dispoziţie. Doar una pentru că două vs. Casual, chiar şi pentru cel mai bun dintre ele, părea la acea vreme prea mult, ba chiar şi nota, meritată de altfel, mă aşteptam să creeze valuri. Eh... unele lucruri au trebuit să mai aştepte, altele s-au schimbat între timp.

:Volume 2 nu :2

Volume 2 şi nu doar 2 din respect. Şi asta pentru că avem în faţă acelaşi Bookworm Adventure, adică acelaşi RPG pe ture în care încerci să formezi cuvinte cât mai lungi pentru a aplica lovituri cât mai năprasnice adversarului, cu mici modificări şi adăugiri, bineînţeles pe fundalul unei noi aventuri, şi atât.

Dintre modificări, cea mai importantă este posibilitatea de a lua cu tine un companion care va înlocui unul dintre cele trei artefacte ce puteau fi alese la începutul fiecărui capitol. Companion care va încerca să te ajute o dată la patru ture, cum ştie mai bine. Unul te va vindeca de orice boală, altul va împietri adversarii şi aşa mai departe.

Dintre adăugiri, cel mai mult m-au bucurat noile minijocuri, în special Golden Coins, unde nu ai limită de timp, cum se întâmplă de obicei în cadrul celorlalte, dar trebuie să tragi tare pentru a umple o tablă cu monede vechi, primite în schimbul cuvintelor formate de tine.

Ce m-a surprins, lucru pe care l-am observat pentru că s-a întâmplat ca de câteva ori să stea lângă mine oameni foarte iscusiţi în ale limbii engleze, este faptul că jocul devine mai greu cu cât eşti mai priceput şi chiar dacă ai înrămat pe perete vreun Level 3 Cambridge tot va reuşi să te cocoşeze. Provocarea a fost să terminăm jocul fără să pierdem nici măcar o dată şi am ajuns să folosim toate subterfugiile şi strategiile posibile, de la îndepărtarea literelor „sugrumante" în momentele mai relaxate şi până la a juca un întreg capitol doar cu cuvinte formate din şase caractere. Aceste cuvinte te bonifică cu o literă de smarald vindecătoare, literă puternică mai ales când e folosită în combinaţie cu un artefact cu efect augmentativ pentru toate acţiunile tămăduitore. Dezideratul nu a fost însă atins, cel puţin nu la prima trecere, pentru că am ajuns spre final, datorită faptului că nu am reluat niciodată capitolele, cu rezilienţa, puterea de atac şi linia vieţii, prea mici pentru a mai putea face faţă. Capac ne-a pus un Cal Troian, ce ironie, care de fapt era un troian informatic inspirat de cartea lui William Gibson, Neuromancer. A fost primul „tank" adevărat întâlnit în joc şi ne-a venit de hac cu un scanner care, odată folosit, îi potenţa loviturile, un backdoor care ne fura poţiunile şi cristalele, dar mai ales cu un scut nesimţit care reflecta damage-ul. Am avut nevoie de vreo cinci vizite la magazinul cu minijocuri, de o schimbare de strategie din „paladin" în „barbar" şi de trei cuvinte lungi potenţate rău de cristale şi poţiuni de powerup pentru a-l dovedi. Ce luptă!


Foarte rar am reuşit să leg mai mult de 10 litere


Fluturele de care vă povesteam + status

Cine sunteţi voi?

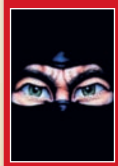
Din păcate însă, nu toţi adversarii sunt la fel de interesanţi ca virusul amintit mai sus sau, mai bine spus, nu la fel de interesanţi ca cei din prima parte a jocului. Acolo am dat piept cu monştrii mitologiei greceşti, cu zombi, cu vârcolaci, chiar şi cu Dracula, duşmani care nu mai au nimic de dovedit, îi cunoaştem, ne putem identifica cu ei şi implicit ne putem bucura de replicile, de apariţia, de descrierile şi loviturile lor. În Volume 2 însă, în afară de fermecătorii nebuni din Alice în Ţara Minunilor al lui Lewis Carroll, un jucător cu o cultură literară medie nu se poate bucura decât sporadic de adversari. Am simţit o plăcere nesănătoasă, recunosc, când am trimis înapoi de unde a venit monolitul din Odiseea Spaţială 2001, luar-ar… dar nu văd de ce sunt nevoit să-i cotonogesc pe Hansel şi pe Gretel. Pe de altă parte, dacă îţi place lectura, jocul are o valoare mult mai mare decât primul, chiar şi în ce priveşte rejucabilitatea şi te face curios în privinţa multor cărţi însemnate, cum ar fi Sunetul Tunetului al lui Ray Bradbury cu al lui efect fluture sau Călătorie către Vest al lui Wu Cheng En, în care descoperim mitologia asiatică.

■ ncv

BUNE:
- simplu
- complex
- rejucabilitatea
- multi de party

RELE:
- adversari mai puţin cunoscuţi
- aproape nimic schimbat

CONCLUZIE:



Am simţit parcă o lipsă de idei în replicile date şi în desfăşurarea poveştii şi e nevoie de mult mai mult ca un „addon" să surprindă la fel de tare ca originalul. Chiar şi aşa însă, Volume 2 rămâne un casual de top, ba chiar senzaţional când ai prieteni în vizită.

8,1

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Puzzle **Producător** PopCap Games **Distribuitor** PopCap Games
ON-LINE www.popcap.com/games/bookwormadventures2

CERINŢE MINIME: **Procesor** 1,2 GHz **Memorie** 512MB
Accelerare 3D Nu neapărat



INTRE BINE ȘI RAU SE AFLA SPERANȚA.

Ești un Temnicer Gri, unul dintre puținii supraviețuitori ai renumitului ordin de gardieni. Depinde doar de tine să readuci speranța acolo unde a dispărut demult, să recrutezi o echipă de eroi, să reunești regatele dezbinate și să distrugi un inamic legendar. Nu va fi ușor – deciziile tale vor fi luate în grabă, uneori vor fi radicale, de cele mai multe ori chiar tragice – dar prin deciziile pe care le vei lua vei salva aceste tărâmuri de demoni.

ÎN MAGAZINE DIN 06.11.09*

DE LA PRODUCĂTORII LUI BALDUR'S GATE

BIOWARE

dragonage.bioware.com

* Versiunile de PC și Xbox 360 sunt disponibile din 06.11.09, iar versiunea de PS3 din 20.11.09.

RVL Hacker

Interogatoriu

„Bună ziua domnule Marin, luaţi loc vă rog." Ce Dumnezeu se întâmplă? „Mă numesc Pană Sevastian, Comisar în cadrul Centrului de Cooperare Poliţienească Internaţională, Biroul Naţional Interpol, colegul meu se… dar mai bine să se prezinte singur." Colegul, un mustăcios ciufulit, ridică privirea din ecranul notebook-ului, ieşind parcă dintr-o transă. „Ă… da, sunt Inspector Rozeanu Constantin, Direcţia Operaţiuni Speciale."

De mult nu mi-a mai bătut inima atât de tare, oare ce s-a întâmplat şi ce caut eu aici. „L-am rugat pe şeful dumneavoastră să vă învoiască, vrem să vă punem câteva întrebări." Am înghiţit în sec. „S-a întâmplat ceva? Vă pot ajuta cu ceva?" Comisarul mă privi atent. Sunt speriat, poate visez, poate sunt la camera ascunsă, ce e prostia asta? „Costi!", „Ă… da, domnule. Domnule Marin, în ultima perioadă aţi fost foarte interesat de hacking, ne puteţi spune mai multe despre acest nou… hobby al dumneavoastră." E imposibil să-mi închid gura, chestia asta se întâmplă în România, oamenii ăştia chiar ştiu despre ce vorbesc, pe bune, în Românica? Şi de unde ştiu ei lucrurile astea? Inima mă înţepa, dar de ce? De ce sunt atât de speriat? „Domnule Marin, reluă comisarul, puteţi să-mi spuneţi de ce aţi subliniat tocmai acest pasaj din această carte?" Şi îmi întinse peste masă un Almanah Anticipaţia 1994, almanahul meu, cum dracu… Deschid la pagina la care era semnul şi recitesc în gând pasajul:

„- Mie mi se pare un fel de joc video extravagant.

- Este, într-un fel. De fapt, seamănă mai mult cu Temniţe şi Dragoni. Este un şir nesfârşit de camere închise, cu primejdii dincolo de fiecare uşă. N-ai curaj să faci niciun pas dintr-o dată. Faci câte o sutime de pas. Îţi pui întrebări de forma: „Bun, asta nu-i o întrebare, dar dacă mi-ar veni în minte să pun întrebarea asta – ceea ce nu voi face – referitoare la ce s-ar întâmpla dacă m-aş uita la uşa aia – pe care nu o ating, nu sunt nici măcar în camera de alături – ce crezi că ai putea face?". Iar programul rumegă chestia asta, hotărăşte dacă îndeplineşti condiţiile ca să capeţi o tartă cu frişcă în faţă, apoi fie că o azvârle, fie că permite să afli cum s-ar putea trece de la pasul A la pasul A prim. Atunci zici: „Buun, poate că mă uit la uşa aia". Iar uneori programul zice: „Te-ai uitat, te-ai uitat, escroc nenorocit!" Şi încep focurile de artificii."

Îmi ridic într-un sfârşit privirea către cei doi agenţi, privindu-i debusolat. Aşteptau, ca nişte prădători în faţa unui animal fără scăpare. Înghiţii în sec, a doua oară. „Este un pasaj dintr-o nuvelă destul de cunoscută de John Varley numită Apasă Tasta Enter... este scrisă acum 25 de ani, voiam să-mi încep articolul la care lucrez cu el... articolul este despre un joc care simulează activitatea unui hacker, este pentru revista LEVEL."

Comisarul privi către colegul lui, apoi înapoi la mine, inspectorul era dintr-o dată mult mai atent la ce spuneam. „Aveţi cum să dovediţi aceste lucruri?" „Ă..." „O persoană de contact, cineva de la revistă?" „Sigur, pot să vă dau numărul de telefon al redactorului-şef... de fapt chiar el mi-a atras atenţia asupra acestui joc." „Costi, verifică te rog!" Îi întind telefonul mustăciosului, iar acesta părăseşte încăperea. „Pot să vă arăt chiar şi history-ul messengerului, cu tot ce am vorbit." „Să aşteptăm să se întoarcă domnul inspector şi vedem de acolo ce e de făcut." E incredibil. Am început să privesc prin cameră, ce dulapuri comuniste, ce mochetă, gratii la geamuri, ce prostie. „Totul se confirmă domnule, logic, de fapt chiar îl citesc pe domnul din când în când. Eşti ncv, nu? Cel care scrie review-urile la porcăriile alea de jocuri de pe consola asta nouă?" Priveam ca la tâmpiţi. „Da, eu sunt."

Câteva momente de stânjeneală, acte de completat, încercam să dezleg misterul, semnez în 10 locuri. „La plecare să nu uitaţi să treceţi pe la Marinela, biroul 103, să vă ridicaţi hard diskul." „Dar!" „Tocmai ce aţi semnat că aţi fost de acord ieri să-l luăm în custodie" „Da…" Inspectorul mustăcios îmi făcu cu ochiul: „Las-o mai moale cu torrenţii, am luat şi eu câte ceva de pe el, mă înnebuneşte nevastă-mea cu serialele ei." „Costii!" „Ă… mă scuzaţi domnule". Nu mai ştiu când am ajuns la uşă, nici când am ridicat HDD-ul sau cum de am mai avut pu-



Tutorialul editorului de moduri



terea să întreb „dar ce s-a întâmplat de fapt?” „A… un deştept de la Interpol ne-a dat IP-ul şi mac-ul tău, că cică i-ai atacat nu ştiu ce fel de baze de date cu un nou troian” „Poftim!?” „Nu-ţi face probleme, roiesc multe programe în jurul bazelor de date ale instituţiilor guvernamentale, iar majoritatea acestor programele au infestat aproape toate calculatoarele oamenilor de rând, de obicei cine le foloseşte e departe de tot de PC-ul gazdă.” „Costiii!!!” Mustăciosul se întoarse către comisar zâmbind. „Da, domnule. Mă scuzaţi, domnule!”


Începutul nivelului 6 şi o parte din lista de comenzi

KiMO Calling

„Salut, eşti bine?” „Da, sunt bine, mersi de telefon.” „M-a sunat un aiurit, de la poliţie cică, să mă întrebe dacă lucrezi pentru noi şi dacă faci vreun review la un joc cu hackeri. Am crezut că te ţii de glume” „…” „Tare, ar trebui să scrii despre asta.” „…da?!” „Apropo, cum merge cu scrisul? Cum ţi se pare jocul?” Jocul… e… interesant. M-am speriat iniţial, mă aşteptam la un adventure, dar băieţii au luat lucrurile un pic mai în serios, adică… linie de comandă?! M-am gândit că nu o să ştiu să joc, dar după ce înveţi, începe să curgă şi te prinde. Se foloseşte de mintea ta în care creează tot felul de scenarii pentru că grafic de fapt nu se întâmplă prea multe, ceea ce e corect, un hacker nu vede fizic cum transferă bani sau cum sparge o parolă, totul e în linie de comandă, poate cu câteva slidere, grafice şi timere, separate, lucruri care există şi aici... chiar, ai văzut Swordfish, ce cretinătate?” „...da, parcă.” „Are şi poveste jocul, NSA te angajează să-i ajuţi să spargă nişte servere şi să plasezi dovezi incriminatorii, dacă-ţi imaginezi, pe calculatoarele unor companii care se ocupau cu… phishing-ul cred, nu ştiu încă. De fapt jocul este un fel de text adventure, nu am mai jucat de mult unul şi te face să realizezi cât de mult pierdem odată cu toată grafica asta suprarealistă care-ţi aruncă totul în faţă şi nu te mai lasă să-ţi imaginezi nimic, ştii de fapt părerea mea, că tot urlu despre chestia asta de ceva timp.” „Da.” „Apoi, după ce te prinzi, jocul devine uşor, doar să fii atent şi să ai răbdare, e nevoie şi de ceva minte, chiar şi de pix şi hârtie pentru parolele pe care le mai găseşti prin cache prin cine ştie ce servere de securitate. Are şi un pic de RPG, mai cumperi un firewall, un modem mai potent, un CPU.
Acum că-ţi povestesc îmi dau seama că e chiar super. Şi spuneai că e făcut de români? Foarte tare!” „Nicu!” „Da.” „Linişteşte-te!” „…da.”

■ **ncv**

http://www.rvlgames.com/games.php



Partener: FOTO-VIDEO DIGITAL · F64 www.F64.ro

Workshop la superlativ!

Vă anunţăm cu părere de rău că s-a încheiat prima ediţie a Workshop-ului Digital SLR & Accesorii. Din feedback-ul primit de la participanţi putem spune doar că regretul este reciproc.

Dacă sunteţi interesaţi de viitoarele workshop-uri organizate de FOTO-VIDEO digital şi doriţi să fiţi la curent cu noutăţile, trimiteţi un e-mail pe adresa redactie@fvd.ro, pentru a vă putea anunţa din timp.

Workshop-ul Digital SLR & Accesorii cu tema „Toamna Montană ” organizat de revista FOTO-VIDEO digital în parteneriat cu F64 (www.f64.ro) a avut ca scop familiarizarea utilizatorilor de aparatură foto cu DSLR-urile. În prima zi participanţii au asistat la prezentarea părţii teoretice a cursului, exemplele concrete oferite reprezentând o bază solidă pentru tura foto care a urmat şi care a avut ca miză un premiu oferit de F64 (Lambency Quick Strap Kit). Totodată, Adrian Ionescu (F64) le-a prezentat participanţilor o serie de accesorii utile oricărui fotograf, răspunzând concret tuturor întrebărilor acestora. Apoi, seara a fost „stropită” din abundenţă cu discuţii despre pasiunea pentru fotografie (tehnică, compoziţie, estetică etc.), vin fiert, cântece şi voie bună în faţa unui călduros foc de tabără. A treia zi dezbaterile au continuat pe tema fotografiilor participanţilor, moment în care a fost aleasă şi fotografia care a câştigat premiul oferit de F64.

Acest prim workshop a însemnat pentru redacţia Foto-Video şansa de a se apropia de cititori, şansa de a împărtăşi informaţii şi opinii cu oameni care înţeleg o astfel de pasiune, şansa de a lega prietenii noi cu o bază stabilă: fotografia.



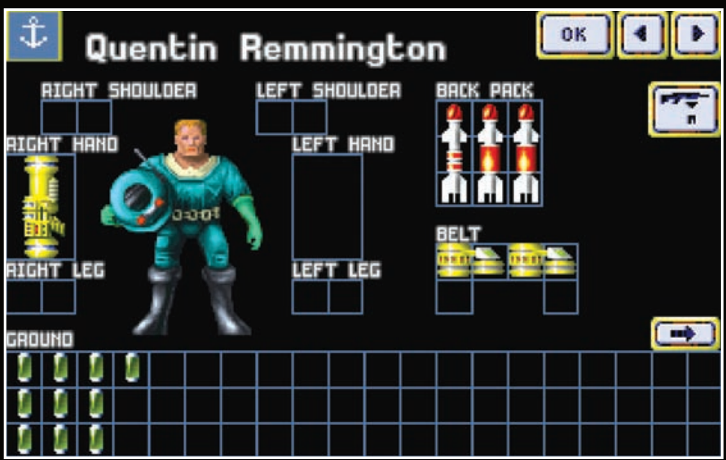
TERROR FROM THE DEEP

Teroare. Din adâncuri.

GEN Strategie **PRODUCĂTOR** MicroProse **DISTRIBUITOR** MicroProse **LANSARE** 1995 **ON-LINE** N/A

„Dintru adâncuri strigat-am către Tine, Doamne! Doamne, auzi glasul meu! Fie urechile Tale cu luare-aminte la glasul rugăciunii mele. Fie ochii tăi ațintiți pre laboratoarele mele din Pacific și nu-mi lăsa, Doamne, cercetătorii de izbeliște și dă-le gândul cel bun să nu se atingă de blestemăția de Tasoth Commander. Și de-mi vei trimite iarăși haita de Lobstermen în baza din Atlantic, Doamne, cine va suferi? Că la Tine este milostivirea, iar la mine în bază, Doamne, sunt doar un Thermal Taser și trei tunuri sonice fără muniție. Pentru Magnetic Ion Armor, Te-am așteptat, Doamne; așteptat-a sufletul meu spre cuvântul Tău; așteptat-au cercetătorii meu spre un Lobsterman Commander viu; așteptat-au vitejii mei spre tehnologia sonică și grenadele extraterestre. Și nădăjduit-a sufletul meu în implanturile moleculare din straja dimineții până în noapte. Că la Domnul este mila și multă mântuire la El. Și El nu va lăsa Pământul de izbeliște și va veghea asupra salariilor inginerilor mei. Și El va izbăvi Europa de urgia aquatoizilor și va trăsni battleship-ul homarilor cu oscilatorul sonic și-mi va călăuzi Leviathan-ul la porțile T'leth-ului. Amin!"

Nu sunt un ortodox practicant, cum ar sugera rândurile de mai sus, dar cred într-o putere superioară care, în șase zile, a creat cerul și pământul, flora și fauna, inginerii și inginerele și circuitele integrate, fie miniaturizarea pe veci lăudată. Cu privire la ce s-a întâmplat în a șaptea zi, aici părerile mele diferă de textul biblic care sugerează că Demiurgul și-a admirat opera, după care și-a pus un bolovan sub cap, și-a tras pălăria de paie peste ochi și a ațipit preț de o zi sub ceriul anterior creat. Teoria mea este că, în infinita Lui înțelepciune și ajutat de o cunoaștere amănunțită a trecutului, prezentului și viitorului, în a șaptea zi Divinul a pus la cale o glumă de proporții cosmice. Glumă care s-a materializat peste câteva mii de ani de la facerea lumii, mai exact într-o noapte de Revelion, când un tânăr sfios mai avea puțin și descoperea binefacerile tehnologiei sonice, dar avântul tehnologic i-a fost întrerupt de o frumusețe de invazie a Omului Homar. Omulețul a râs cu poftă de nămetenia galbină cu clești și mustăți și a încercat s-o gâdile puțin cu tunulețul Gauss de care era atât de mândru. Dar unde nu-i cap (și tehnologie sonică), vai de picioare, vorba proverbului. Căci acel Antichrist al adâncurilor s-a scărpinat amuzat și i-a făcut una cu pământul cel mai bun om. La următorul playthrough a sărit peste tinichelele lu' Gauss direct în brațele alinătoare ale tehnologiei sonice. Și Dumnezeu a văzut că tehnologia sonică a fost bună și a spus „să vină implantele moleculare". Și au venit, dar nu la EL, că și-a trimis cercetătorii în șomaj, ci la El. Și El au tăiat în carne vie preț de vreo lună. Și tot așa, a ținut-o din năcaz în năcaz, până când acel Iov al timpurilor moderne, întărit în credința sa, mai avea puțin și izbăvea Pământul de urgia extraterestră. Dar Satana și-a băgat coada și i-a ispitit cercetătorii cu un Tasoth Commander, o bâzdâganie despre care orice țânc cu internet știa că nu e







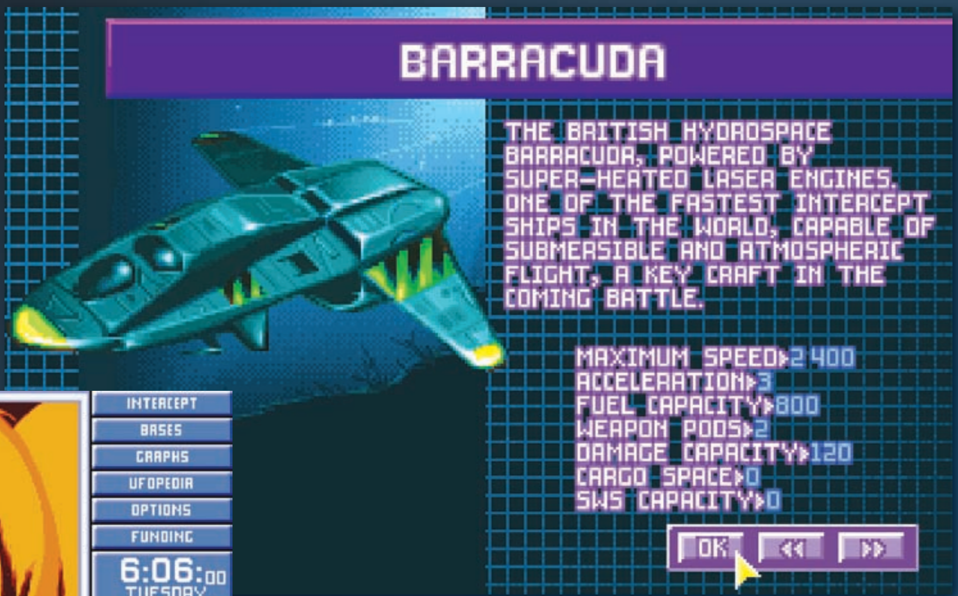


bine s-o cercetezi dacă vrei să ajungi cu bine la porțile T'Leth-ului. „Domnul a dat, Domnul a luat", a oftat omulețul în timp ce apăsa New Game pentru a zecea oară în scurta lui carieră de președinte xenofob de ONG însărcinat cu stârpirea amenințării extraterestre...

Umblă vorba prin cercurile de cunoscători că primul UFO (devenit X-COM: Enemy Unknown peste ocean din cauza unor probleme de copyright pe care nici măcar Dumnezeu Tatăl nu le-ar fi putut desluși) ar fi mai cu ștaif și că Terror From the Deep n-ar fi adus nimic nou seriei. În condiții normale, le-aș da dreptate și v-aș povesti în continuare despre Enemy Unknown. Însă măreţul Cthulhu îmi șoptește să nu trec cu vederea influențele lovecraftiene și atmosfera ceva mai sinistră. Pentru că, în Terror From the Deep, lupta se dă pe fundul oceanelor, acolo unde Bătrânii dorm în așteptarea semnalului deșteptător care le-ar permite să ia Terra în stăpânire. Și chiar dacă i-aș ignora chemarea lui Cthulhu, cum mă sfătuiește psihologul meu de vreo zece ani încoace, nu pot ignora faptul că Terror From the Deep a fost primul meu joc pe PC și principalul motiv care m-a determinat să-mi mint părinții că am nevoie de un PC pentru a dobândi solide cunoștințe de programare, cunoștințe care m-ar fi ajutat să obțin o bursă de studiu în străinătate și un job bun care, la rândul lui, mi-ar fi permis să iau un credit pe 90 de ani pentru un apartament modest (spațiu predestinat umplerii cu una bucată nevastă și cel puțin doi copii, după ce în prealabil mi-aș fi slujit patria la Transmisiuni, că acolo se duc programatorii absolvenți de Electronică), chestiune care le-ar fi ușurat cu mult conștiința în cazul în care ar fi decis să mă dea afară din casă la 22 de ani. N-a fost să fie așa, pentru că nu mi-am dezvirginat HDD-ul de 450 MB cu Borland C++, cum se aștepta tot clanul, ci cu Terror From the Deep cum voiam eu. Și cu un Windows 95 pe care l-am șters când am realizat că nu e loc și pentru el și pentru Daggerfall. Ducă-se. E oarecum trist să vezi că oamenii n-au învățat nimic din episodul HC-91, perioada Dizzy, dar până la urmă ei vor fi cei care se vor bucura în Paradis, în timp ce eu voi întreține sistemul informatic al Iadului dintr-un cazan conectat la internet prin dial-up.

Dar să revenim la X-COM înainte să alunec și mai tare în trecut și să vă plictisesc cu povestiri eroice în opt culori din Laser Squad. Pentru cei care-ați deschis calculatoarele mai târziu și n-ați priceput nicio iotă din pălăvrăgeala de mai sus, X-COM este o strategie genială care, după cum am sugerat și mai sus, te pune în scaunul directorașului unui ONG însărcinat cu respingerea invaziilor extraterestre. Ceea ce înseamnă că vei fi nevoit să întreții între una și șapte baze, să scoți bani din piatră seacă și să cercetezi noi tehnologii care vor prelungi speranța de viață a bazelor și soldățeilor tăi. Ocazional (din ce în ce mai des spre finalul jocului), ceva ozeneluri înarmate până în dinți îți vor da târcoale ție și semenilor tăi, caz în care va trebui să scoateți submarinele din hangar și să le trimiteți la interceptare. În șapte cazuri din zece vor reuși și se vor întoarce nevătămate la bază, dar pe măsură ce jocul înaintează, fără ceva tehnologie nouă, șansele de supraviețuire scad la zero. Frumos. Iar când lucrurile degenerează și conflictele nu mai pot fi evitate, adică ozenelul aterizează (forțat sau nu) sau alienii atacă așezăminte umane sau nave de linie, sari din scaunul directorial în scăunelul de tactician și încerci din răsputeri să rezolvi conflictele cu cât mai puține victime. Foarte important, luptele sunt pe ture și jocul capătă și un iz discret de RPG, adică soldățeii sunt definiți de câteva atribute și evoluează în funcție de activitatea lor pe câmpul de luptă. Dacă este cazul, unii dintre ei sunt avansați în grad (în funcție de anumiți factori), ceea ce înseamnă un bonus substanțial la moralul trupeților. Căci moralul joacă un rol de importanță crucială. N-ați vrea ca răcanii să-și arunce armele și s-o ia la sănătoasa, chestie care se întâmplă destul de des atunci când pierderile sunt mari și în squad nu există un gradat.

Acum că v-am pus în temă, lăsați-mă să vă explic (pe cât posibil) de ce seria X-COM (excepție făcând al treilea, Apocalypse, care e un joc bunicel, dar nu se apropie de măreții săi înaintași din motive mai mult sau mai puțin evidente), în special Terror From the Deep, ar trebui marcată cu roșu în calendar și, probabil, jucată până la epuizare. Nervoasă. În primul rând, nu voi insista asupra „motorului" tactic. TBS at his best, vorba englezului. Și nici nu voi spune cât de bine se completează partea de management al bazei cu „micile" „exerciții" de tactică. Doar că am intrat în joc acum câteva zile să fac niște screenshot-uri. Și puțin research. Și probabil o misiune. Hai două... Inutil să vă spun





că m-a prins dimineața. Și n-am apucat să fac un screenshot. În lumina acestor evenimente, voi prezenta degrabă efectul pe care Terror From the Deep îl are asupra jucătorului, mai exact efectul pe care l-a avut asupra mea (eu încă îl mai joc). Păi, ca să rezum, Terror From the Deep e genul de joc care te joacă. Veți vedea mai jos de ce.

Cu mulți ani înainte ca Marius să fi fost iremediabil pierdut în sonorizarea lui Thief, eu îi clădisem în ureche un altar lui Terror From the Deep. O muzikie simplă, dar sinistră, care te băga în boală și-ți lucra la greu subconștientul, clasicele sunete de explozii, un urlet disperat care-ți spunea că undeva, la adăpostul întunericului, o bestie extraterestră a mai înfulecat un civil și scorul tău a mai scăzut cu





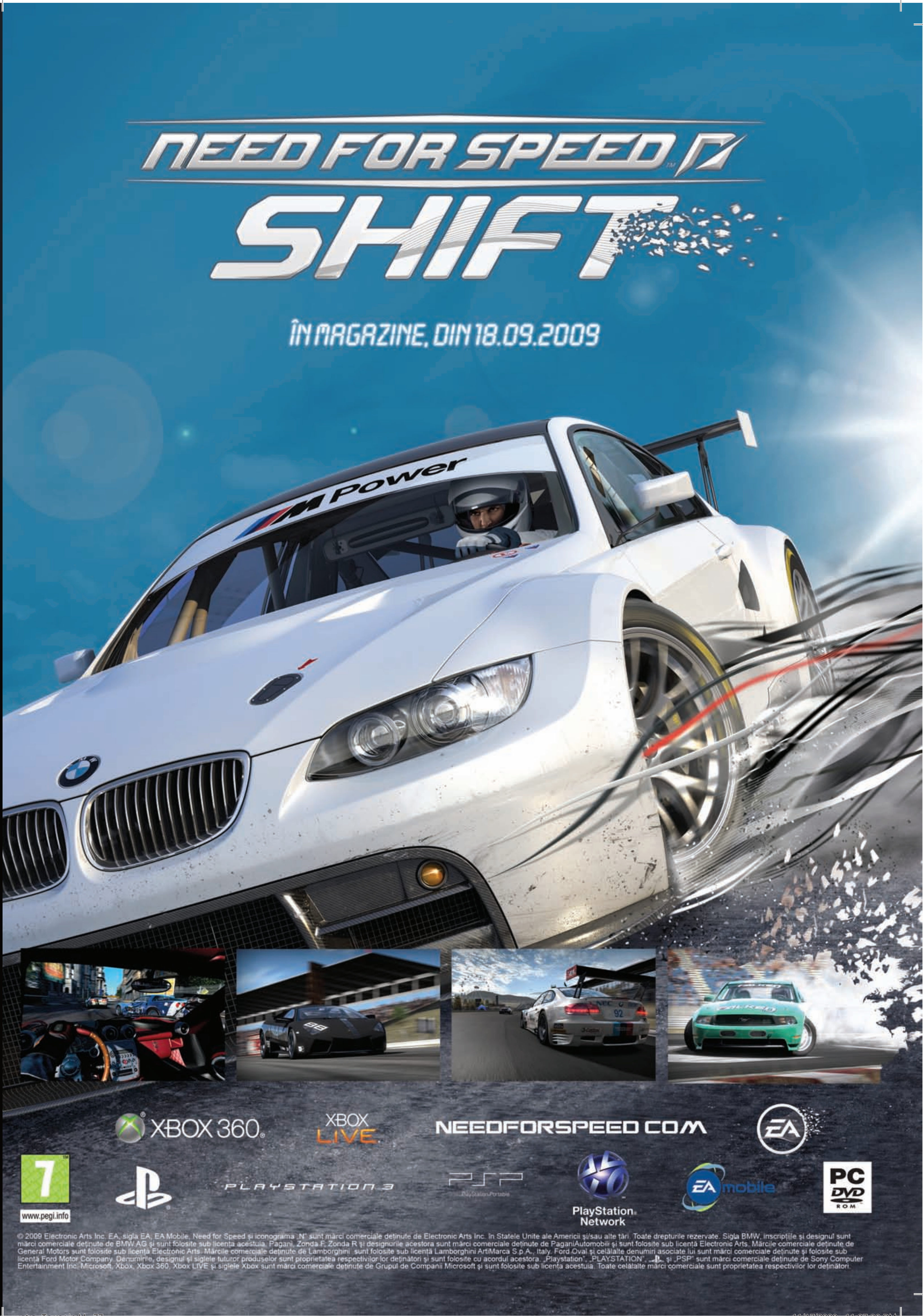


10 puncte, „cântecul de lebădă" al extraterestrului nevăzut prins în raza de explozie a unei grenade sonice (prilej de mare bucurie, de altfel), zgomotele ușilor (semn că aquatoid-ul „timid" s-a refugiat într-o clădire apropiată sau, dimpotrivă, ți-a ginit scout-ul și i-a pus gând rău), piuitul groaznic care te avertiza că au intrat în scenă „băieții" verzi cu implanturi moleculare (adică ăia cu mind control, spaima tuturor jucătorilor de X-COM). În alte cuvinte, dacă făceai parte din tagma celor care credeau (vă vine să credeți sau nu, existau și specimene din ăstea, care meritau biciuite, by the way) că o placă de sunet este doar un moft (și n-au învățat nimic din filmul mut), nu-ți trebuiau mai mult de 10 secunde petrecute în Terror From the Deep cu sunet ca să realizezi că ai nevoie de un „SoundBlaster" ca de aer. Ca o paranteză, n-am întâlnit până acum nici măcar un singur joc care să mă convingă că am nevoie de tehnologia PhysX, de exemplu, așa cum m-a convins Terror From the Deep că am nevoie de o placă de sunet (într-un moment în care îmi ascultam muzica pe combină și PC Speaker-ul mi se părea suficient).

Și dacă credeați că tensiunea e prezentă doar pe câmpul de luptă, vă înșelați amarnic. Perioadele de acalmie dintre invaziile serioase puneau la grea încercare „managerul" din noi. Cine crede că economia e plictisitoare și ar putea dăuna atmosferei unui joc de genul lui X-COM, ar trebui să se gândească. În X-COM (valabil și pentru Enemy, dar Terror este mai dificil, deci și presiunea este mai mare), războiul economic e la fel de înverșunat (și depinde de ele) ca și confruntările subacvatice. Soldații trebuie plătiți, oamenii de știință înghit fonduri pe bandă rulantă, marile puteri scad (sau chiar întrerup) finanțarea dacă nu se simt apărate cum se cuvine (caz care impune o acoperire mai mare, deci construirea și întreținerea a cel puțin două baze în plus, chestie nu neapărat vitală, dar care ajută). Puțin mai încolo, când nu te mai bazezi atât de mult pe banii de la „guvern" (bani buni se pot obține din fabricarea și vânzarea diverselor jucărele extraterestre), banii nu mai sunt o problemă majoră, dar cam pe atunci încep să vină cei mari și mulți și răi. Bucluc mare, din care nu te poate scoate decât tehnologia. Dar cercetarea costă timp și bani. Dacă problema financiară poate fi rezolvată destul de rapid, timpul este cea mai prețioasă resursă în X-COM. Și timp nu ai niciodată îndeajuns. Asta mi-a plăcut cel mai mult la X-COM. Faptul că tot jocul e o cursă disperată a înarmării, nu poți spune nici măcar o dată cu satisfacție „bring'em on, mofos!" și fiecare greșeală se plătește greu. AI-ul nu e fantastic, însă nu trebuie subestimat. Și aici voiam să ajung. Cea mai mare greșeală pe care o puteai face în Terror From The Deep era să-ți închipui că jocul va aștepta cuminței ca ostașii tăi, înarmați până în dinți și ferecați în cele mai grozave armuri SF, să îmblânzească doar din priviri bestiile extraterestre. Hehehe. Neah, în mare parte, TFTD este ca un monument închinat lui Murphy. De exemplu, am învățat the hard way să nu mă bucur când am o lună fără niciun atac extraterestru. Sigur, am timp să cercetez, construiesc ceva și poate fac și un bănuț din negustorie, dar sunt oare pregătit pentru ce va urma? Cel mai probabil luna de liniște va fi încheiată apoteotic de un Terror Attack. Pe timp de noapte, că poate dispare dacă aștept dimineața și scorul îmi scade cu câteva sute de puncte. Și, cel mai probabil, asta ar fi a doua lună cu scor negativ (se pare că scorul pentru o lună de cercetare nu egalează scorul pierdut dacă ignori sau pierzi un Terror Site), trebușoară care nu-mi mai permite să ignor ozenelurile mai micuțe și să mă concentrez pe research. Sau, dacă AI-ul nu e în toane bune, poate mă trezesc cu o mândrețe de colonie. Sau, piei Satană, un Shipping Route Attack (cele mai întortocheate, nasoale și bug-uite misiuni, eu preferam o colonie în orice zi unui atac din ăsta). Sau cu două zile înainte să termin de construit dispozitivul de apărare ultim, baza îmi era atacată și mă trezeam că tre' s-o apăr cu ostașii. Sau, sau, sau!!!! Era un joc incitant de-a șoarecele și pisica dintre mine și AI-ul dușman mie. De obicei, dar în foarte rare cazuri, reușeam să-i anticipez o mișcare și să fiu pregătit pentru jumătate din ce mi se arunca în față. Și atunci jubilam de fericire și mă consideram cu adevărat binecuvântat. Satisfacție obțineam și pe câmpul de luptă, când, cu ultimii doi oameni rămași în viață, reușeam să capturez ultimul Lobsterman viu cu o amărâtă de puțulică termică. Sau dacă un soldățel reușea o lovitură cu șanse minime de reușită. Sau, sau, sau! Evenimente care mă făceau să mă atașez de sprite-urile acelea colorate și să sufăr (pe bune, eu sunt mai sensibil) sincer când unul dintre ei făcea cunoștință cu o grenadă aliană înainte de vreme... Meeeeeeeemorieeeees!

Din ce-am spus pe aici, s-ar putea crede că TFTD e un joc pentru masochiști. Nici pe departe. E dificil, dar nu imposibil, dacă iei în calcul tendințele sadice ale AI-ului și îți planifici acțiunile cu grijă. E un joc superb (și plin de bug-uri care te împiedică să-l termini, bug-uri eliminate în mare parte de fani, doar căutați pe Google xcomutil), îndeajuns de complex încât să nu devină covârșitor (i'm looking at you Afterlight!!!), în care nu-ți ies toate cum ar trebui și satisfacțiile sunt ceva mai greu de obținut, dar care te face să uiți că între tine și acel mic univers există o bucată de plastic.

■ **cioLAN**



NEED FOR SPEED
SHIFT
ÎN MAGAZINE, DIN 18.09.2009
XBOX 360
XBOX LIVE
NEEDFORSPEED.COM
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
PlayStation Network
PC DVD ROM
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, sigla EA, EA Mobile, Need for Speed și iconograma „N" sunt mărci comerciale deținute de Electronic Arts Inc. în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate. Sigla BMW, inscripțiile și designul sunt mărci comerciale deținute de BMW AG și sunt folosite sub licența acestuia. Pagani, Zonda F, Zonda R și designurile acestora sunt mărci comerciale deținute de PaganiAutomobili și sunt folosite sub licență Electronic Arts. Mărcile comerciale deținute de General Motors sunt folosite sub licența Electronic Arts. Mărcile comerciale deținute de Lamborghini sunt folosite sub licență Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. Ford Oval și celălalte denumiri asociate lui sunt mărci comerciale deținute și folosite sub licența Ford Motor Company. Denumirile, designul și siglele tuturor produselor sunt proprietatea respectivilor lor deținători și sunt folosite cu acordul acestora. „Playstation", „PLAYSTATION", și „PSP" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și siglele Xbox sunt mărci comerciale deținute de Grupul de Companii Microsoft și sunt folosite sub licența acestuia. Toate celălalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.

Out of Hell

Unreal Tournament 2004



Nori negri s-au abătut peste Grinwood, umbrind străzile oraşului şi ascunzând vederii ororile de nedescris ce se ascund în el. Vântul răscoleşte acum cu asprime străzile abandonate, în timp ce raze de lumină străpung pe alocuri norii întunecaţi, iar o ploaie mocănească insistă să cadă peste oraşul deja înecat de atmosfera morbidă în care se scaldă.

Dar ce s-a întâmplat în Grinwood? Care a fost cauza decăderii unui oraş industrial, odinioară înfloritor, care acum zace în ruine, străbătut de semnele unor erupţii ce i-au sfâşiat fără milă străzile?

În toamna anului 1995, o serie de cutremure minore au scuturat oraşul. Fiind mici, nu li s-a acordat atenţie, iar oamenii şi-au văzut în continuare de treburile lor. Totuşi, după câteva ore au început să apară crăpături ce au creat fâşii de-a lungul străzilor de la periferia oraşului. În scurt timp acestea au ajuns să măsoare câţiva metri în lăţime şi să se îndrepte spre centrul oraşului, asemenea unei pânze de păianjen. Concomitent, un grup de oameni mutilaţi dărâmă porţile unei fabrici abandonate şi încep să atace trecătorii. Drept răspuns, unităţi ale poliţiei se grăbesc spre locul incidentului ca să investigheze ciudata apariţie, însă ajunşi la faţa locului au parte de o scenă ce le întrece orice coşmar. Zeci de corpuri mutilate zac împrăştiate pe pământ asemenea unor soldaţi ucişi după o lungă şi înverşunată luptă. Bucăţi de carne din trupurile lor, inclusiv membre întregi, stau îngrămădite pe trotuare, iar bălţile de sânge ce se scurg în crăpăturile din asfalt completează un tablou mai mult decât macabru.

Dar spre uimirea tuturor, corpurile mutilate încep să se ridice de la pământ şi să se apropie în pas legănat, mai mult târându-se, de poliţiştii consternaţi. Barajul de foc care a spart în clipa următoare liniştea dimineţii nu a reuşit însă se le oprească înaintarea, iar haosul s-a întins cu repeziciune. Apoi, ca la un semnal, creaturi ciudate şi întunecate au început să răsară din crăpăturile din asfalt, încercuind oraşul şi închizând orice portiţă de scăpare.



„Molima" s-a răspândit cu repeziciune în rândul populaţiei cuprinse de panică, care a ajuns să se confrunte cu valuri nesfîrşite de monstruozităţi. Tentavivele de evacuare au dat greş, numai un mic procent din populaţie supravieţuind măcelului şi distrugerii, cei mai mulţi ascunzându-se în sediul poliţiei pentru protecţie. Acolo, poliţiştii rămaşi în viaţă nu avut de ales decât să rămână în defensivă, protejaţi de fortificaţii, şi să privească neputincioşi cum oraşul este decimat.

În cursul ultimelor ore ce au marcat sfârşitul oraşului, forţele poliţieneşti s-au văzut, însă, nevoite să organizeze o ultimă misiune de evacuare. Sediul central al poliţiei nu ar mai fi rezistat mult timp atacurilor repetate, fapt ce i-a îndemnat pe supravieţuitori să sfideze legiunile iadului pentru ultima oară şi să evadeze din oraşul blestemat.

Out of Hell este o conversie single player totală pentru Unreal Tournament 2004, rod al muncii unui singur om, căruia i-a luat şapte ani ca să-şi ducă proiectul la bun sfârşit. Este un FPS horror cu aromă de adventure în care jucătorul interpretează rolul lui Donovan Ling, un poliţist trimis dintr-un oraş învecinat cu Grinwood pentru a investiga un mesaj ciudat primit din oraşul cuprins de haos.

Out of Hell este vast, detaliat şi se laudă cu o amosferă imersivă, acompaniată de o coloană sonoră ce-ţi dă fiori pe şira spinării. Nivelurile imense ascund hoarde de zombie (inclusiv câini!), pe care jucătorul poate alege să le evite sau să le înfrunte, în timp ce încearcă să desluşească misterul din spatele evenimentelor din Grinwood. Dar ca orice evadare din iad, este deosebit de greu.



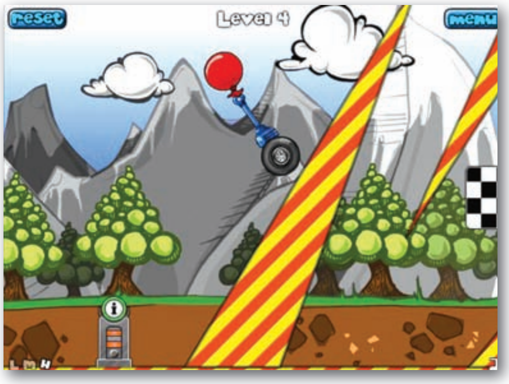


Observaţie: mod-ul a fost inclus pe DVD.

Bloony Wheel

Logica unui Roatobalon

http://www.gameshot.org/?id=3650



Drăcovenia de mai sus e cea mai ciudată idee de game design de la Gerunziul din King's Quest VI încoace. De fapt, e şi mai ciudată. Gerunziul se mulţumea să fie un soi de iguană care pălăvrăgea mai rău ca Yoda, pe când un Roatobalon tace şi face. Ce face ? Păi, teoretic, trece din nivel în nivel. Pentru că e mai uşor ca aerul. Asta când nu e mai greu ca aerul. V-am lămurit, nu-i aşa? OK, hai să vă explic altfel: Roatobalonul e român sadea şi va fi întotdeauna cum îi convine. Dacă ţipă Loredana s-o ridice la cer, atunci e balon. Dacă trebuie să treacă pe ici, pe colo cu grijă şi atenţie, atunci e o roată, profund ancorată în realităţile înconjurătoare.

Bun, da' ce e până la urmă? E un joc fain. Gândit la beţie, asta e clar, dar fain. Fizica îşi schimbă legile pe ici, pe colo, designul e simpatic, mintea zbârnâie de încordare (da' foarte tare, să poată juca şi beţivanii), muzica îţi gâdilă urechile într-un mod plăcut (asta dacă n-o dai în bară, şi atunci o să înjuri într-un mod neplăcut), în fine, aţi prins ideea. De testat când nu e şeful în birou. Sau de arătat şefului, ca să puteţi juca în linişte.



Moth Stapler

Doar pentru cei (a)normali la cap

http://www.andkon.com/arcade/mousegames/mothstapler/

Nu ştiu cine a gândit jocul de faţă, dar pun pariu că e frate bun cu deşteptul care dădea cu bile de naftalină după molii. Titlul e destul de clar şi am dubii că e cineva nedumerit. E cineva? Da? OK, hai că te ajut eu: nu mai citi beat!

Ai un capsator, eşti cu capsa pusă şi ai poftă să-ţi faci un ierbar cu insecte. Ţi-aş zice că îi spune «insectar», dar nu cred că-i prudent să corectez un ins cu un capsator în mână şi spume la gură. Te las în legea ta. Umpli masa de capse, prinzi câte o insectă – două, spargi becul şi umpli de muniţie mâna misterioasă care îl schimbă. Şi mârâi că nu primeşti nici măcar un punct bonus pentru sadismul ăsta gratuit. Sunt de acord.

Toon Crisis

There can be only one! One finger!

http://www.tooncrisis.com/



- William Wallace? Tu nu eşti William Wallace! Ăla e un găligan de doi metri!

- Corect! Şi dacă Wallace era aici, îi făcea bucăţi pe englezi cu fulgerele care-i ies din ochi şi trăsnetele care-i ies din fund!

Asta e prima lecţie de tactică predată în prestigioasele academii militare scoţiene. A doua e proba practică, în care trupeţilor li se dau o bâtă automată şi comanda de luptă: Păliţi, ficiori! Evident, cu accentul de rigoare. În rest, e simplu: te duci pe front, urli ceva războinic şi râzi cu lacrimi de inamicul rămas tâmpit că nimeni nu cade secerat de mitraliere. Chestie perfect normală, că doar e Regimentul de Gardă Duncan McLeod.

Aşa, revenind la fulgere. Nu-ţi ies din ochi şi nici nu trebuie să umbli cu un fund în mână. Un domn amabil ţi-a plasat puteri jupiteriene fix în vârful indexului, destul cât să ţii la respect toate bâzdâgăniile care te asaltează. Nu ştiu exact ce sunt şi de unde apar, dar mi-a plăcut că băieţii au folosit drept decor un peisaj cât se poate de real. Şi melanjul ăsta de real – dubioşenii cartoony apărute din iarbă verde m-a convins să duc un biet rozător la disperare cu o avalanşă de clicuri. Încercaţi cu încredere, e funny. Şi vă dezvăţaţi şi de scobitul în nas.

Rotten X-Mas Edition

Jucărie pentru copiii cuminţi

http://www.gameshot.org/?id=3058

Faceţi cunoştinţă cu Junior. E un băiat bun ca pâinea caldă când ai alergie la graminee. Un copil dulce ca glonţul încasat pentru patrie. Un vlăstar al unei generaţii mirobolante. Pe scurt, un plod răzgâiat şi satanic, pe care un popă local se jura că l-ar putea îndrepta doar cu un furtun şi o cisternă plină-ochi cu aghiazmă de esenţă tare.

În fine, nu contează cum şi de ce, cert e că Junior a rămas de capul lui. Singur acasă. O casă mobilată, aranjată, coafată ca o fată mare la hora sătească. Adică numai bună de făcut zob după legile fizicii: unghi, forţă de lovire, ricoşeu şi baftă chioară. Nu e foarte complicat, dar e al naibii de fun, mai ales când e rândul tău să dai cu aspiratorul. Şi dacă te întreabă cineva când îţi doreşti o bătaie soră cu moartea, poţi să te uiţi dulce în ochii publicului şi să declari plin de candoare: Dar nu e vina mea, aşa mi-au spus vocile!



■ **Jack the Ripper**

MOTOROLA MILESTONE

Iată că atingem un alt punct de cotitură în istoria companiei Motorola. În ciuda acestei perioade de „instabilitate", lansează pe piață un device pe care în primă fază îl categorisim ca fiind telefon mobil. Pe de altă parte, acest Motorola Milestone poate să ofere mult mai multe facilități, iar acest lucru a devenit posibil prin implementarea sistemului de operare Android 2 și a unui procesor ARM Cortex A8 ce rulează la frecvența de 550 MHz. Navigarea pe internet, lucrul cu documente de tip office sau rularea de aplicații multimedia se fac fără probleme mai ales că display-ul imens de 3,7 inchi cu funcție de touchscreen ușurează foarte mult aceste operațiuni. Nici cei care obișnuiesc să-și folosească telefonul pe post de aparat foto nu vor fi dezamăgiți, mai ales că au la dispoziție un senzor foto de 5 megapixeli la care se adaugă funcții de autofocus, geo-tagging și stabilizator de imagine. Conectica este foarte bogată și poate asigura practic o prezență online continuă oriunde există semnal 3G sau conexiuni wireless Wi-Fi.



Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / GSM 900 / HSDPA 2100
- Ecran: TFT, touchscreen – 16mil. culori, 480 x 854 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor de proximitate: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944) (autofocus, LED Flash, Geo tagging, stabilizator imagine)
- Sunet: Polifonic, MP3, eAAC+, WAV, WMA9
- Video: MP4, H.263, H.264, WMV9
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g,
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail, IM, Push E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: NU
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1400 mAh
- Stand-by: până 350 ore
- Talk time: maximum 6 ore 30 min

SONY WALKMAN NWZ-S739F – 16 GB

Noul model de player digital din seria Walkman a celor de la Sony împrumută foarte multe elemente de design și funcții ale modelelor de playere precedente. Totuși, ca element de noutate trebuie neapărat să trecem în revistă funcția de noise canceling. Deși este încă ignorată de mulți producători de device-uri audio, această funcție ne poate scăpa, ce-i drept pe termen lung, de foarte multe bătăi de cap și de probleme auditive. În mod normal, atunci când folosim căști pentru a asculta melodiile preferate ce au rolul de a „astupa" zgomotul din mediul exterior, utilizăm un volum al sunetului cu mult peste valorile la care am asculta în mod normal acele melodii. În astfel de situații, urechea noastră internă are foarte mult de suferit, ajungându-se ca după un timp să ne scadă sensibilitatea la anumite frecvențe. Pentru a evita aceste situații „iremediabile", putem activa funcția de noise canceling, ce are proprietatea de a filtra și „anula" zgomotele din exterior. În acest caz, volumul sunetului poate fi mai redus și ne putem bucura în „liniște" de calitatea pieselor preferate.



Ca design, acest walkman se laudă cu o carcasă metalică neagră ce-l protejează foarte bine de eventuale lovituri, este foarte ușor și nu este mai gros decât conectorul jack audio. Manevrabilitatea lui NWZ-S739F este foarte bună. Toate operațiunile se fac cu ajutorul a doar câteva butonașe foarte simplu de utilizat.

Există persoane care stau mereu lipite cu urechea de posturile de radio, iar cu acest player poți fi sigur că nu vei mai rata niciun program sau emisiune de divertisment preferată. Totul e să-i sincronizezi ceasul afișat pe ecran.

Ofertant: Partenerii Sony, **Preț:** 699 Lei

MEDIA CHAIR CONCEPT

În viziunea unor designeri excentrici, cam așa ar arăta noua modă în materie de scaune sau fotolii de lucru... sau de relaxare. Acest scaun deosebit de confortabil include un sistem audio cu funcții de surround foarte „personal". Faptul că îți pune la îndemână funcțiile unui iPod nu este chiar un lucru ieșit din comun. Ba mai mult, în acest scaun este implementat un docking station pentru iPod amplasat în așa fel încât, odată ce playerul este instalat, să dea impresia că face parte din dotarea scaunului. Scaunul viitorului este „învelit" în piele ecologică și poate fi comandat într-o paletă diversă de culori pentru a se asorta cât mai bine cu celelalte piese de mobilier din încăperea în care este amplasat. Despre piese de mobilier cu sisteme surround incluse am mai auzit, însă nu și despre unele ce includ și un video proiector compact. Nu ni s-au dat detalii cu privire la acest lucru, însă în acest fel nu trebuie să îți mai faci griji că ai pierdut anumite detalii dintr-un film doar pentru simplul fapt că unghiul de vizibilitate al ecranului nu este unul foarte bun. Cât despre preț, am rămas fără cuvinte. Multitudinea de zerouri ce îngroașă valoarea acestuia te cam pune pe gânduri.











H2GO FUEL CELL CAR

Fiecare dintre noi a avut sau a pus cel puțin o dată mâna pe telecomanda unei mașinuțe teleghidate. Cei care au avut cel puțin o astfel de „jucărie" știu cât de enervant era momentul în care bateriile erau „uscate" de energie sau acumulatorii rămâneau fără suflu. De fiecare dată trebuia să umblăm cu pungi pline cu baterii de rezervă pentru a ne asigura o perioadă de joacă ceva mai lungă. Ei bine, acele vremuri intră încet-încet în istorie. La ora actuală, se pun la dispoziția juniorilor mașinuțe telecomandate ce folosesc energie eco, obținută prin mijloace din ce în ce mai trăsnite. Așadar, cu o astfel de jucărie, copilașii de orice vârstă pot experimenta energii alternative prin acest exemplu cât se poate de funcțional. Interesant este că nici mașinuța și nici telecomanda nu au nevoie de nicio baterie. Energia hibridă este obținută prin intermediul unor celule solare și hidrogen obținut din apă. În acest fel avem o mașinuță super rapidă cu emisii zero. Prețul estimat se învârte în jurul valorii de 500 de lei.

ACER LIQUID

Dacă n-ai fi crezut că și cei de la Acer s-ar reapuca de brand-uit telefoane, ei bine în timpuri de criză orice este posibil. Cea mai recentă lansare sub această etichetă este modelul de smartphone „Liquid". În ciuda designului său aproape obișnuit, le dau o bilă albă pentru îndrăzneala de a include procesorul Qualcomm Snapdrago 8250 ce rulează la frecvența de 768 MHz. Acest boost de putere se va face remarcat în special la aplicațiile ce rulează conținut office, multimedia, dar și la cele care folosesc din plin funcțiile de GPS. Ca sistem de operare este aleasă tot varianta Android v. 1.6 însă cu ajutorul unui prieten priceput se poate face upgrade fără probleme. Celelalte elemente ce trag la cântar când vine vorba de achiziția unui astfel de smartphone ar fi accelerometrul, ce rotește automat imaginea în funcție de poziția în care ții telefonul în mână, senzorul de proximitate, ce trece telefonul automat în modul stand-by dacă nu ești prin preajmă, plus multe altele.



Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 850 / HSDPA 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 115 x 62,5 x 12,5 mm
- Greutate: 135 grame
- Ecran: TFT touchscreen, 256 mii culori, 480 x 800 pixeli
- Senzor de proximitate, Accelerometru
- Cameră foto: 5 MP, (2560 x 1920, autofocus, LED flash, geo-tagging)
- Sunet: MP3, WAV, AAC+, WMA, M4A, Polifonic
- Video Player: MP4, WMV, H.264, H.263
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: NU
- TV-Out: NU
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1350 mAh
- Stand-by: până 400 ore
- Talk time: maximum 5 ore



HERCULES DJ CONSOLE STEEL

Treaba asta cu platane, cu ritmuri, efecte, bătăi pe minut sau alte nebunii face munca de DJ foarte serioasă. Nu este suficient să alegi două melodii care să ruleze una după cealaltă, ci trebuie să ţii cont şi de anumite reguli nescrise, însă pe care le descoperi în timp. Cei pasionaţi de această meserie, care iubesc muzica şi evenimentele live, au acum la dispoziţie o nouă platformă cu care se pot desfăşura la adevărata lor valoare. Dacă până acum cei de la Hercules au realizat fel şi fel de modele de mixer-e ce ţin mai mult de segmentul începători – medii, în luna cadourilor ni se pune la dispoziţie o consolă de mixaj cu adevărat profesională. Varianta „steel" are dimensiuni ceva mai mari tocmai pentru a oferi un spaţiu mult mai amplu între butoane astfel încât DJ-ul să aibă o siguranţă şi o lejeritate mai mare în utilizare.

Hercules Dj Console Steel poate fi utilizată în condiţii foarte bune şi de către DJ-ii ambulanţi, un show ici, un eveniment colo. Consola este livrată cu o geantă croită special pe dimensiunile ei şi include şi buzunăraşe pentru a avea la îndemână diverse accesorii.

Hercules Dj Console Steel are un singur conector, cel de USB, prin intermediul căruia se poate conecta la un PC sau la un Mac, indiferent că vorbim de un desktop sau laptop. Feeling-ul şi modul de operare sunt foarte plăcute mai ales că este construit din materiale de calitate şi foarte… solide. Pe lângă cele două platane, consola mai conţine 6 slider-e, 59 de butoane, dintre care 13 se şi rotesc.

Pentru că vorbim de un device ce lucrează în tandem cu un calculator, Hercules Dj Console Steel este însoţit de o aplicaţie dedicată VirtualDJ DJC versiunea 5, ce indică şi în mod grafic operaţiile pe care le efectuăm cu mixerul.

Ofertant: Ubisoft România, **Preţ:** 940 Lei

THRUSTMASTER T-FREESTYLE NW

În cele mai multe cazuri, sporturile extreme sunt foarte costisitoare. Ba e nevoie de echipament, ba de diverse consumabile, tot timpul este loc de mici investiţii. Iată că a apărut o soluţie mult mai accesibilă, însă la fel de antrenantă. Placa digitală în versiunea celor de la Thrustmaster se potriveşte de minune pentru diverse probe ce au ca punct de reper snowboard-ul sau skateboarding-ul. Pentru a te bucura de acest gen de acţiune chiar la tine acasă, ai nevoie de o consolă Wii şi de o grămadă de timp liber pentru a-ţi pune la punct cele mai şmechere figuri. La fel ca şi în cazul unei „plăci" autentice, trebuie să ţii cont de câteva măsuri de siguranţă când vine vorba de sărit peste ţevi sau de alunecări controlate. Distracţia e garantată, poţi profita de ea în orice sezon indiferent de condiţiile meteo şi te face să ţi-o doreşti şi mai mult mai ales când afli că preţul de achiziţie e de aproximativ 100 de lei.



■ BogdanS

NOKIA 2690



Dacă încă nu ai aflat, cei de la Nokia au dat startul unui program numit Nokia Life Tools prin intermediul căruia se doreşte îmbunătăţirea calităţii vieţii în unele oraşe şi zone rurale defavorizate. Startul s-a dat în Indonezia şi concomitent cu acest eveniment compania Nokia a anunţat lansarea unor noi modele de telefoane mobile foarte accesibile şi foarte uşor de utilizat. Unul dintre acestea este Nokia 2690. Este un telefon destul de atrăgător ce include o serie de utilitare prin intermediul cărora poţi fi mai uşor în contact cu cei dragi, cu prieteni sau colegi. Aşadar cu Nokia 2690 poţi să trimiţi şi să primeşti e-mailuri, poţi să asculţi muzică sau posturile de radio favorite, poţi să faci poze sau să filmezi. Un serviciu inclus în Nokia Life ce poate fi utilizat şi prin Nokia 2690 se referă la educaţie şi divertisment. Cei interesaţi pot astfel să urmeze un curs de limba engleză structurat pe trei niveluri de dificultate, să obţină diverse informaţii din diverse domenii sau pot accesa o serie întreagă de materiale de divertisment, muzică, benzi desenate etc.

Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 107 x 45,5 x 14 mm
- Greutate: 81 grame
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 128 x 160 pixeli
- Cameră foto: VGA, (640 x 480)
- Sunet: Polifonic, MP3
- Player video: DA
- Transfer date: GPRS, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio inclus: DA
- GPS: Nu
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 860 mAh
- Stand-by: până la 312 ore
- Talk time: maximum 4 ore 30 min

gadget.indd 83 11/18/2009 1:44:53 AM

FERESTRE CĂTRE CUNOAŞTERE

Se spune că icoanele sunt ferestre către absolut. Aş putea să fac o mică analogie şi să spun că şi monitoarele calculatoarelor noastre sunt mici ferestre către cunoaştere. Practic, prin intermediul lor o întreagă lume cu bune şi rele se deschide în faţa noastră. Informaţia a devenit una dintre cele mai puternice arme existente. Practic, în fiecare zi ne alimentăm setea de informaţii prin intermediul unor astfel de „ferestre". Monitoarele sunt de mai multe feluri: mai mici, mai mari, mai ieftine, mai scumpe, mai atractive, mai grele etc. Când vine vorba să alegi un astfel de produs, trebuie să te gândeşti bine. E acel obiect în faţa căruia mulţi dintre noi petrecem infernal de multe ore şi această situaţie ne poate crea anumite probleme. Dacă încă eşti în faţa unui monitor de tip CRT, crede-mă, a venit timpul să scapi de el. Dacă totuşi te uiţi într-un LCD de 14 sau 15 ţoli… iarăşi e timpul să scapi şi de acesta. Încearcă să eviţi pe cât posibil tehnologiile vechi. Unele dintre ele îţi pot face mai mult rău decât bine. Vremea lor a trecut de mult, iar puterea a ajuns în mâinile monitoarelor de 24" cu rezoluţii native fullHD, cu designuri futuriste şi, nu în cele din urmă, cu tehnologii menite să ne protejeze vederea chiar şi în cazul în care petrecem multe ore în faţa lor. Monitoarele sunt componente vitale, practic fiecare detaliu contează, iar în domeniul jocurilor trebuie neapărat să urmărim modele cu timpi de răspuns cât mai mici şi unghiuri de vizibilitate cât mai mari. Astfel am la îndemână câteva recomandări şi... cine ştie, poate moşul cel gras şi vesel va ţine cont şi de ele atunci când ne vizitează pe fiecare.

■ **BogdanS**



1

LG Flatron W2486L

SPECIFICAŢII:
Rezoluţie nativă: 1920 x 1080 dpi
Timp de răspuns: 2 ms (GTG)
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală /verticală: 170/160 grade
Consum energie: 27 waţi
Conectori: D-sub, DVI, 2 x HDMI
Boxe încorporate: Nu
Preţ: 1399 Lei



2

Samsung SyncMaster P2470H

SPECIFICAŢII:
Rezoluţie nativă: 1920 x 1080 dpi
Timp de răspuns: 2 ms (GTG)
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală /verticală: 170/160 grade
Consum energie: 42 waţi
Conectori: D-sub, DVI, HDMI
Boxe încorporate: Nu
Preţ: 1299 Lei

Horizon 2408SW

SPECIFICAŢII:
Rezoluţie nativă: 1920 x 1200 dpi
Timp de răspuns: 5 ms
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 160/160 grade
Consum energie: 90 waţi
Conectori: D-sub, DVI
Boxe încorporate: Da
Preţ: 892 Lei



3

BenQ G2420HD



4

SPECIFICAŢII:
Rezoluţie nativă: 1920 x 1080 dpi
Timp de răspuns: 5 ms
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170/160 grade
Consum energie: 49 waţi
Conectori: D-sub, DVI, HDMI
Boxe încorporate: Nu
Preţ: 849 Lei

Acer V243H b



SPECIFICAȚII:
Rezoluție nativă: 1920 x 1080 dpi
Timp de răspuns: 2 ms (GTG)
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170/160 grade
Consum energie: 35 wați
Conectori: D-sub
Boxe încorporate: Nu
Preț: 1060 Lei

5

Lenovo ThinkVision L2440xwC



SPECIFICAȚII:
Rezoluție nativă: 1920 x 1200 dpi
Timp de răspuns: 5 ms
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170/160 grade
Consum energie: 45 wați
Conectori: D-sub, DVI
Boxe încorporate: Nu
Preț: 2240 Lei

6

Hanns-G HH251

SPECIFICAȚII:
Rezoluție nativă: 1920 x 1080 dpi
Timp de răspuns: 2 ms (GTG)
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170/160 grade
Consum energie: 50 wați
Conectori: D-sub, 2 x HDMI
Boxe încorporate: Da
Preț: 950 Lei



7

ViewSonic VX2433wm

8



SPECIFICAȚII:
Timp de răspuns: 5 ms
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170/160 grade
Consum energie: 45 wați
Conectori: D-sub, DVI, HDMI
Boxe încorporate: Da
Preț: 950 Lei

Iiyama ProLite E2407HDS

SPECIFICAȚII:
Timp de răspuns: 2 ms (GTG)
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170/160 grade
Consum energie: 46 wați
Conectori: D-sub, DVI, HDMI
Boxe încorporate: Da
Preț: 1119 Lei



9

Philips 240SW9FSw

10



SPECIFICAȚII:
Rezoluție nativă: 1920 x 1200 dpi
Timp de răspuns: 5 ms
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 160/160 grade
Consum energie: 65 wați
Conectori: D-sub, DVI
Boxe încorporate: Nu
Preț: 1179 Lei

AgfaPhoto DC-600uw

Fii mai special



Despre brand-ul Agfa se pot spune foarte multe. Este o companie ce îşi are originea în Germania şi în decursul anilor a ieşit în faţă cu inovaţii în domeniul fotografiei şi al imaginii. La fel ca multe alte companii, şi cei de la Agfa au încercat să păstreze o anumită ordine în lucruri şi evenimente. Deoarece tehnologia avansează cu paşi foarte grăbiţi, această companie a dorit să adauge în portofoliul său şi camere digitale destinate maselor. Această măsură a avut ca rezultat apariţia brand-ului Afgaphoto. Dintre



cele mai interesante modele de camere foto digitale, modelul DC-600uw mi-a atras atenţia. Din ce în ce mai multă lume doreşte să imortalizeze momentele interesante din viaţa personală, astfel că tot mai mulţi dintre noi avem la dispoziţie cel puţin un „ochi de sticlă" gata de a fi utilizat. Majoritatea fotografiilor se realizează în cadre standard, fără prea multe efecte speciale. Ei bine, cu această cameră foto DC-600uw ai posibilitatea de a împinge şi mai departe graniţele propriei imaginaţii. Indiferent de locul în care te afli, poţi să realizezi o fotografie. Fie că eşti la munte, acasă, la mare sau în mare, de fiecare dată poţi face fotografii. Aşadar fie că faci poze pe uscat sau în apă, cu Agfaphoto DC-600uw ai un partener de drum excepţional. Camera este construită în aşa fel încât să aibă totuşi un design deosebit, dar să ofere şi performanţe acvatice. Astfel producătorii au pregătit această cameră în aşa fel încât să reziste la o presiune de până la 2 bari sau la o adâncime maximă de 10 metri. Dacă ai în plan o excursie într-o locaţie mai exotică unde se pot face scufundări sau se practică snorkeling-ul, poţi să treci pe lista moşului cu barbă sură un astfel de produs.

La capitolul performanţă, adăugăm şi posibilitatea de a detecta automat feţele zâmbăreţe pentru a realiza un focus cât mai precis. Dacă senzorul său CCD de 6 megapixeli încă nu te-a convins, atunci poţi să treci în revistă şi posibilitatea de a realiza un zoom digital de 5X. Pentru a proteja cât mai bine electronica din acest aparat foto de eventualele intemperii, producătorii au fost nevoiţi din păcate să renunţe la partea de optică ce permitea realizarea unui zoom optic mai agresiv.

Camera funcţionează cu ajutorul a două baterii de tip AA, iar dacă nu ai la îndemână un card de memorie SD, poţi apela pentru o scurtă perioadă de timp la cei 32 de MB de memorie internă incluşi.

Cu astfel de informaţii trecute în agendă sunt sigur că deja te gândeşti cum ţi-ar sta într-o fotografie realizată undeva sub apă sau printre valurile înspumate ale mării.

Ofertant: Partenerii Combox Delivery, **Preţ:** 399 Lei

Samsung ML-2525

Rapidă şi furioasă



Cu o astfel de imprimantă ai garantat cel mai scurt timp pentru ca orice lucrare realizată pe calculator să fie transpusă în doar câteva secunde pe hârtie. La cele 24 de pagini pe minut tipărite la calitate deosebită ce rezultă din rezoluţia nativă de 1200x600 dpi poţi tipări chiar şi documente sau desene fără riscul de a pierde din detalii. Aceste performanţe sunt uşor de atins datorită tehnologiei laser de care dispune această imprimantă. Samsung ML-2525 poate fi alimentată şi tipăreşte fără probleme şi pe hârtie mai groasă, ce depăşeşte specificaţiile standard ale unei coli de hârtie A4, de 80 de grame/cm². Aşadar, orice planşă sau schiţă grafică poate fi tipărită şi pe coli de carton sau folii de plastic. Totul depinde de proiectul la care lucrezi.

Ofertant: Deck Computer Internaţional, **Preţ:** 399 Lei



Sony HandyCam HDR-CX505VE

Imagini incredibile

Ofertant: Partenerii Sony, **Preţ:** 4369 Lei

Despre camere video ale căror specificaţii pur şi simplu te lasă cu gura căscată am mai vorbit şi sigur vom vorbi şi de acum încolo. De ce insistă producătorii să facă astfel de bijuterii tehnologice? Foarte simplu. În primul rând pentru că pot şi în al doilea rând pentru că încă mai au de povestit multe despre această tehnologie HD. Mulţi dintre noi s-au obişnuit să facă poze şi filmuleţe cu telefoanele mobile. Din păcate, calitatea unei astfel de înregistrări nu este întotdeauna una de top, însă puterea obişnuinţei se pierde greu. Totuşi, există speranţe, iar cei de la Sony ne oferă un nou model de camcorder foarte compact, foarte uşor şi foarte HD. Credeţi-mă că un filmuleţ înregistrat în format 1080p este de 100 de ori mai de efect decât orice filmare cu telefonul mobil. Sony HandyCam HDR-CX505VE este livrată cu 32 de GB de memorie internă, numai bună pentru a-ţi oferi de „lucru" pentru aproximativ 25 de ore. Alături de imagine există posibilitatea de a înregistra şi sunetul ambiental, în format 5.1 cu surround, funcţie excelentă ce iese rapid în evidenţă la înregistrarea unor evenimente mai speciale... nunţi, petreceri etc.

Conform obiceiurilor de la noi, unde o petrecere poate ţine chiar şi trei zile, nu trebuie să îţi faci griji din pricina spaţiului de stocare. În orice moment poţi adăuga un memory stick şi rezolva problema. Detaliile tehnice sunt nenumărate. După cum e de aşteptat, o astfel de cameră video are o sumedenie de opţiuni şi funcţii, însă nu trebuie să ne batem noi capul cu ele. Le lăsăm pe mâna celor pasionaţi de aşa ceva. Utilizatorul obişnuit o trece în modul „auto" şi astfel vede inteligenţa acestei „jucării" la lucru. Deoarece producătorii au adăugat un senzor CMOS de tip Exmor R, aceasta ne oferă imagini foarte reuşite chiar şi în condiţii de iluminare foarte slabă. Atunci, mai toate procesoarele din interior lucrează la capacitate maximă pentru a elimina zgomotul de imagine, rezultând culori cât mai clare şi mai realiste. Inteligenţa artificială nu se limitează doar la asta. De exemplu, se poate activa şi funcţia de detecţia a feţelor. Din moment ce obiectivul camerei surprinde fizionomia unei persoane, automat încep reglajele de focusare, expunere, culori etc. Totul este astfel optimizat pentru a scoate cât mai uşor în evidenţă detaliile care contează.

Conectica lui Sony HandyCam HDR-CX505VE este acceptabilă, însă din moment ce există inclus un port HDMI, treaba e deja mult simplificată.



SteelSeries Xai Laser Mouse

Professional gamers love Xai



Ofertant: Ofertant: extreme-computers.ro, **Preţ Xai Laser Mouse:** 330 Lei, **Preţ QcK+ Ghost StarCraft II Marine Limited Edition:** 165 Lei

În această ediţie de sărbători am de gând să vă „sugerez" produse cât mai multe şi mai interesante, după care să plângeţi până vă vizitează Moş Crăciun. Ştiu că ajutoarele lui nu vor fi prea încântate, dar trebuie să-şi aducă aminte că odată au fost şi ele ca noi. Aşadar, adăugăm pe listă un nou mouse dedicat celor care sunt obişnuiţi cu aerul rarefiat al competiţiilor gameristice de la cel mai înalt nivel. De-a lungul vremii, cei de la SteelSeries au tot ridicat ştafeta în ceea ce priveşte device-urile dedicate zonei de gaming. Acelaşi lucru s-a întâmplat şi la categoria mouse-urilor, unde au lansat încă un model. Conform caietului de sarcini, acest mouse vrea să „rupă" cam tot ce există în domeniu. Nu ştiu dacă pretenţiile celor de la SteelSeries sunt prea mari, însă dacă le testăm produsul, par a avea dreptate în multe privinţe. În primul rând, ergonomia. La prima vedere, pare a fi un mouse simplu, cu câteva butonaşe pe laterale şi cu un aspect foarte sobru. Ei bine, totul se schimbă în momentul în care pui mâna pe el. Indiferent că eşti dreptaci sau stângaci, acest mouse ţi se poate potrivi ca o mănuşă. Constaţi că dimensiunea lui este potrivită, atingi cu uşurinţă fiecare butonaş şi suprafaţa de contact cu mâna este acoperită cu un material ce împiedică alunecarea. Trecând mai în amănunt, constatăm că SteelSeries Xai Laser mouse include un senzor laser de mare precizie, capabil să citească fără probleme orice suprafaţă, iar datorită celor 10,8 megapixeli, chiar şi cea mai fină mişcare este detectată şi transpusă în acţiune pe ecranul din faţa noastră. Ca şi în cazul altor mouse-uri de competiţie, SteelSeries Xai Laser mouse depinde de o aplicaţie proprie, prin intermediul căreia poţi face o serie de reglaje suplimentare sau programa anumite funcţii ale butonaşelor incluse. Toate aceste modificări pot fi monitorizate şi prin intermediul unui mic ecran LCD de pe spatele mouse-ului. Tot acolo se poate afla şi numărul de dpi pe care senzorul optic îi alocă în acel moment pentru diversele operaţii pe care le efectuezi.

Cum orice lucru se face mai bine în doi, cei de la SteelSeries pregătesc terenul şi au lansat un mouse pad în ediţie limitată ce înfăţişează un personaj foarte interesant din Starcraft 2. SteelSeries QcK+ Ghost StarCraft II Marine Limited Edition oferă o suprafaţă mai mare de mişcare şi este acoperit cu un material textil mai special ce favorizează o mişcare mult mai lină şi mai precisă a mouse-ului. Baza pad-ului este din cauciuc de 4 mm şi are un tipar special ce-i conferă o aderenţă sporită pe suprafaţa biroului de lucru. Artwork-ul imprimat conţine foarte multe detalii, iar producătorii garantează că îşi va păstra prospeţimea culorilor chiar şi după o lungă perioadă de utilizare.

Apple AirPort Express Base Station

Wi-Fi sub formă de… Măr

Am mai spus-o, toată lumea s-a apucat de realizat echipamente de reţea wireless, iar cei de la Apple nu puteau să se lase mai prejos. Au lansat o serie de dispozitive wireless menite să închege o reţea cât ai bate din palme, dar… în stilul propriu evident. Îmi place modul în care se pune problema în această „lume". Din păcate, nu foarte mulţi utilizatori de la noi fac parte din ea, dar în timp, e posibil ca şi „Mărul" să crească falnic şi voinic pe pământ românesc. Până una alta, avem la dispoziţie un router wireless Apple Air Port Express, ce mă încântă în mod deosebit. Este extrem de compact, foarte simplu şi nu depăşeşte dimensiunile unui transformator de priză. Ba mai mult, după felul în care este construit, practic se conectează acest router direct în priză… la propriu. Nu mai avem nevoie de alte adaptoare, transformatoare sau cabluri de care ne tot chinuim să scăpăm, ca în cazul router-elor obişnuite. Odată conectat la priză, îl servim frumos cu internet şi mai departe se descurcă singurel. Pentru început, trebuie ghidat cu ajutorul unui programel dedicat pentru a regla anumiţi parametri ce ţin de conexiunea la internet, numele şi securitatea conexiunii wireless. În rest… totul e mură-n gură.



Mic, mic, dar duce. Duce un semnal Wi-Fi destul de puternic pentru a acoperi întreaga locuinţă cu semnal „N". Limitele apar doar la numărul de clienţi wireless, care în acest caz nu poate trece de pragul celor 10. Tuturor acestor clienţi le putem partaja chiar şi o imprimantă. Prin simpla conectare a acesteia la portul USB inclus, automat toţi clienţii pot tipări sau scana documente fără probleme.

Un element de noutate, care sincer mi se pare foarte interesant, este ideea genială a celor de la Apple de a include în acest router un audio streamer. Practic, dacă îl bagi într-o priză din preajma unui sistem audio şi îl conectezi prin intermediul unui cablu audio la acesta, poţi practic să asculţi toate melodiile favorite de pe iTunes direct în sistemul audio de acasă. Din interfaţa iTunes ai posibilitatea de a alege ce sistem audio doreşti să foloseşti: cel inclus în laptop sau cel conectat la Apple Air Port Express. Această soluţie nu se limitează doar la utilizatorii de Mac-uri. Chiar şi cei care folosesc PC-uri cu Windows sau alte sisteme de operare se pot bucura de o conexiune la internet wireless 802,11n foarte stabilă şi uşor de accesat.



Ofertant: apcom.ro, **Preţ:** 423 Lei

Microsoft Zune HD

HD portabil

O bună parte din divizia hardware a celor de la Microsoft a fost destul de ocupată în ultima vreme. Aceştia au pregătit, până în cel mai mic detaliu (spun ei), lansarea pe piaţă a unui player revoluţionar. Noul Microsoft Zune HD nu se vrea a fi un iPod Touch killer. Ba dimpotrivă. El vrea să ofere utilizatorilor noi posibilităţi de a fi mereu în contact cu producţiile media favorite. Indiferent în ce constau (poze, muzică, radio, filme etc.), toate sunt puse la dispoziţia utilizatorului printr-o interfaţă aparent stufoasă, dar foarte intuitivă.

Atenţia la detalii este un element foarte important, iar acest lucru se observă destul de bine în cazul Zune HD. Carcasa metalică cu margini rotunjite, suprafaţa de sticlă ce protejează ecranul OLED de tip touchscreen şi singurul buton „home" finuţ desenat şi poziţionat discret lângă ecran sunt doar câteva din elementele care îi conferă o anumită eleganţă acestui player.

Ecranul de tip OLED de 3,3 inchi este primul care se remarcă la acest device şi asta pentru că e singura cale de „comunicare" cu utilizatorul, atât pentru a controla device-ul, cât şi pentru a afişa imagini sau filme la cea mai bună calitate. Este construit în format wide 16:9 şi are o rezoluţie nativă de 480 x 272 dpi. Dacă acest gen de ecran este foarte bun în cazul filmelor, nu acelaşi lucru pot spune şi despre navigarea pe internet. Atunci când deschizi o pagină, ai senzaţia că ceva nu este în regulă, că nu eşti în largul tău. Dar nu acesta este scopul playerului. Important este să ruleze filmele cât mai bine. Acest lucru se şi întâmplă. Dacă ai de gând să umpli cei 32 de GB de memorie cu filmuleţe, pune unele în format 720p; se vor vedea incredibil. Lista de formate video este deocamdată limitată la WMV, MP4, H.264 şi formatul proprietar al clipurilor înregistrate cu Microsoft Windows Media Center, DVR-MS. Multe alte playere au în portofoliu şi MKV-uri sau DivX-uri, însă nu şi Zune HD.

Din acest motiv, cei de la Microsoft ar face bine să lanseze măcar un convertor decent pentru a fi pe placul mai multor utilizatori.

Până să ajungem la partea cu filme şi muzică, trebuie să ne clătim ochii prin meniuri. La prima strigare, apare o listă standard: music, videos, pictures, radio, marketplace, social, podcasts, internet şi settings. Pentru fiecare dintre acestea apar alte opţiuni menite să ajute în timp utilizatorul să găsească mai rapid o melodie preferată sau o adresă pe internet.

Calitatea sunetului este incredibilă, fie că vorbim de melodii, filme sau chiar radio. De obicei recepţia unui post de radio FM pune o grămadă de probleme calităţii audio, însă cei de la Microsoft au trecut la un alt nivel. Ei au inclus şi suport pentru Radio HD, astfel că sunetul îşi va păstra mereu calitatea indiferent de locaţia în care te afli.

La fel ca şi în cazul iPod, există posibilitatea de a achiziţiona melodii prin Zune Marketplace, un fel de bufet suedez cu melodii de toate felurile şi din toate timpurile. Din păcate, sincronizarea cu clipurile sau melodiile de pe calculculator se poate face doar dacă dispui de un sistem de operare Windows. În acest moment nu există suport pentru alte SO-uri, iar până se va rezolva acest lucru, „discriminarea" va fi taxată foarte scump.

Cei de la Microsoft au gândit acest player ca fiind un media center în toată regula. Dacă îl conectezi de exemplu la docking station, prin intermediul unui cablu HDMI poţi urmări fără probleme pe ecranul unui TV filme sau imagini la o calitate foarte bună. Rămâne să vedem ce „update"-uri apar pe viitor.

Ofertant: Partenerii Microsoft, **Preţ:** 999 Lei



Thrustmaster Ferrari Motors Gamepad F430 Challenge Limited Edition

Un loc pe podium garantat



Se ştie că lucrurile excepţionale se vând în sticluţe mici şi... în ediţii limitate. Regula se aplică şi în acest caz: cei de la Thrustmaster ne pun la dispoziţie un nou gamepad produs în număr limitat, la care au colaborat unii dintre designerii de excepţie de la Ferrari. Designul este excepţional şi-i conferă o ergonomie deosebită, însă nu pot fi întrutotul de acord cu producătorii lui. Datorită acestei alianţe, ai spune că vei conduce în simulatoarele auto mai ceva ca prietenul Schumacher, însă lucrurile nu stau chiar aşa. În ciuda celor mai precise şi progresive stick-uri şi trigger-e, tot nu poţi ţine un autoturism în frâu la fel cum ai face-o cu un volan. Aceeaşi situaţie o întâlnim şi în cazul unui simulator de zbor. Trecând totuşi peste aceste „detalii", gamepad-ul îţi poate schimba viaţa şi percepţia asupra unui gameplay adevărat dacă îl foloseşti în jocuri în mod arcade. Praf şi pulbere rămâne în urma ta. Dacă mai intri în joacă şi cu butoane programabile, deja ai un as în mânecă, iar când zic asta, nu mă refer doar la cei care joacă pe PC. Thrustmaster Ferrari Motors Gamepad F430 Challenge Limited Edition este compatibil şi cu consolele PlayStation, în special cu ediţia a treia.

Ofertant: Partenerii Combox Delivery, **Preţ:** 119,9 Lei

Epson Home Projector EH-TW450

Explozii de lumină şi culoare

Trecu' ceva timp de când nu am mai fost vizitat de astfel de minunăţii, însă acum pot spune că nu a fost chiar degeaba. S-a muncit mult, s-au mai descoperit unele chichiţe şi iată că cei de la Epson ridică cortina şi ne dezvăluie modele proaspete şi numai bune de pus prin casă. Unul dintre acestea este proiectorul de faţă, destinat celor care vor să-şi pună bazele unui home cinema chiar în sufrageria personală. Spre deosebire de alte modele, cele dedicate home cinema-ului sunt mai performante în ceea ce priveşte strălucirea şi calitatea imaginii. Chiar şi în condiţii de utilizare pe timp de zi, datorită celor 2500 de lumeni pe care lampa din interior îi poate genera, se disting destul de bine imaginile proiectate pe ecran. Nu este cea mai bună abordare, însă cu o pereche de draperii situaţia se rezolvă foarte simplu. În ceea ce priveşte performanţele de lucru, acest proiector dispune de o rezoluţie nativă de 1280 x 720 (720p) şi este în stare să atingă un raport de contrast de 3000:1. În aceste condiţii, putem să folosim proiectorul şi pentru filme, dar şi pentru jocuri. Ca să nu mai spun de competiţiile sportive. Conectica este completă. În funcţie de necesităţi, putem folosi portul HDMI, portul VGA RGB sau intrările standard: composite, S-Video etc. Epson Home Projector EH-TW450 foloseşte tehnologia 3LCD ce-i conferă o luminozitate ridicată şi în acelaşi timp o paletă coloristică mai precisă. În ceea ce priveşte lampa, căci aici suferă în general video-proiectoarele, este un model de 200 de waţi ce are un timp de viaţă de circa 3000 de ore, iar dacă o folosim în modul eco, putem ajunge chiar şi la 4000 de ore de funcţionare.

În aceste condiţii, dacă doreşti să obţii o diagonală a imaginii foarte mare, este mai rentabil un astfel de proiector decât achiziţionarea unui TV LCD sau plasmă la aceeaşi dimensiune. Te-am pus pe gânduri, nu-i aşa?

Ofertant: Partenerii Epson, **Preţ:** 3899 Lei

■ **BogdanS**



Titlu: Disfuncţia realităţii

Autor: Peter F. Hamilton

Colecţie: Nautilus

Traducere: Mihai Dan Pavelescu



Peter F. Hamilton s-a născut în Anglia, în 1960. La vârsta de douăzeci şi opt de ani a publicat prima povestire în revista Fear. A mai apărut de asemenea în revista Interzone şi în antologiile In Dreams şi New Worlds. În 1993, a publicat primul roman, Mindstar Rising, iar până în 2004, când i-a apărut al zecelea roman, Steaua Pandorei, cărţile lui se vânduseră în două milioane de exemplare în toată lumea. În anul 2001, a câştigat premiul British SF pentru nuvela „The Suspect Genome". Între 1996 şi 1999 a publicat trilogia Zorii nopţii, considerată renaşterea genului space opera.

„Space opera la scară epică: zeci de personaje, sute de planete, intrigi ramificate prin tot universul şi decoruri care se întind de la colibe din lemne şi sate înnoroiate, până la nave stelare inteligente şi sori nou-apăruţi. Descrierea cea mai scurtă: este mare, este bună şi, din fericire, este abia prima parte a trilogiei."

Amazon.com

„Ce a reuşit Asimov pentru robotică, reuşeşte Hamilton pentru ingineria genetică, inclusiv o cultură întreagă bazată pe avantajele ei. În privinţa scenelor de acţiune, a bătăliilor spaţiale şi a tehnologiilor folosite în zborurile interstelare, Hamilton îi depăşeşte pe toţi autorii de SF."

SFRevu

„O fuziune cyberpunk între Apocalipsa lui Stephen King şi Fundaţia lui Isaac Asimov, Disfuncţia realităţii este unul dintre romanele cele mai plăcute şi pline de prospeţime din science-fiction după foarte mult timp."

Herald Tribune

„Hamilton [...] cucereşte definitiv prin felul în care examinează în moduri noi, proaspete, concepte SF familiare. În multe momente ale romanului, cititorii sunt invitaţi pur şi simplu să se scalde în măreţia universului inventat de el, regăsind acel «sense of wonder» pe care toţi îl aştep-tăm din partea SF-ului de cea mai bună calitate."

Interzone

CÂŞTIGĂTORII LUNII OCTOMBRIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia octombrie, ce a avut ca premii cinci romane Străbunii Avalonului de Marion Zimmer Bradley, sunt: **Ducariu Adrian** din Bucureşti, **Vâlcu Mihaela** din Galaţi, **Derzsi Andrei Daniel** din satul Fizeş – comuna Berzovia, **Popescu Daniel** din Giurgiu şi **Niţă Ionuţ** din Popeşti-Leordeni.

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail sofia_grigore@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



ZOMBIELAND

Aş fi crezut că, după filmele lui Romero, „remake-urile" (mă rog, vorba vine) lor – 28 Days Later, 28 Weeks Later şi Shaun of the Dead zombie – au fost stoarse de toată zeama pe care o pot produce pe peliculă. Mare mi-a fost mirarea să aflu anul acesta că ni se pregăteşte o comedie cu nemorţi în care unul din supravieţuitori e nimeni altul decât Woody Harrelson.
Într-o Americă răvăşită de o formă alterată a bolii vacii nebune, câţiva supravieţuitori încearcă să ajungă fiecare în locurile în care au auzit că nu a fost totul eradicat de către zombie. Astfel, Columbus (Jesse Eisenberg), un student alienat social, ale cărui nopţi se duceau în mare parte pe apa WoW-ului înainte de dezastrul cu nemorţii, încearcă să supravieţuiască, să găsească dragostea şi eventual familia rămasă în Columbus, Ohio. I se alătură Tallahassee (Woody Harrelson), un redneck cam excentric a cărui ultimă plăcere rămasă pe Pământ este prăjiturica umplută cu vanilie Twinkie. Ulterior cei doi îşi unesc forţele cu două surori – Wichita şi Little Rock (Emma Stone, Abigail Breslin). Povestea filmului urmează mai mult sau mai puţin acelaşi curs narativ ca orice

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul din cele cinci romane Disfuncţia realităţii de Peter F. Hamilton răspunzând la întrebarea:

În ce an a publicat Peter F. Hamilton primul său roman?

- 1993 ☐
- 1997 ☐
- 2009 ☐



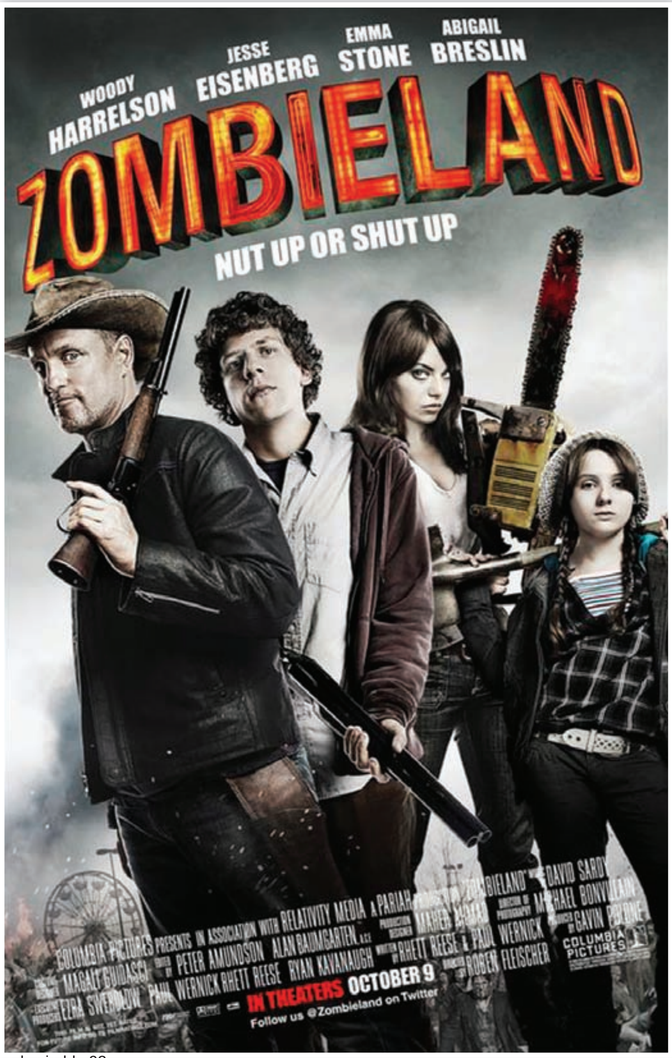
Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poştal Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 ianuarie 2010. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna februarie 2010 a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



alt film cu o apocalipsă de zombie – dar nu lăsaţi asta să vă oprească din a-l viziona: în ciuda lipsei de originalitate a conceptului, sunt destule glumiţe şi abordări inedite care să confere filmului o aromă de prospeţime, iar Woody Harrelson creionează un personaj hilar peste măsură. Latura de comedie romantică nu iese cu nimic în evidenţă, dar e credibilă, iar chimia dintre personaje răzbate destul de natural. Diversele inserturi în care Columbus explică sursa anumitor obiceiuri sau reguli ale supravieţuirii sunt şi ele, dacă nu originale, în orice caz amuzante şi tonice. Iar acţiunea? Ei bine, acţiunea e bine dozată, bine reprezentată, fără a fi desuetă sau inutilă. Cei cărora le va surâde filmul se vor bucura să afle că producătorii şi-au pus deja în cap să facă o continuare.

■ **Zuluf**



Best of 2007

www.urbandictionary.com



Nu-i aşa că ţi se pare că limba engleză este prea săracă în cuvinte? Ştiam eu! Aşa că iată un site pe care fiecare dintre noi poate adăuga un cuvânt sau o expresie care să însemne ceva. Orice. Dacă are cât de cât sens, fie şi doar pentru tine, poate deveni noua frază a secolului. Te-ai săturat să spui Cool! de fiecare dată când ceva ţi se pare fain sau Fuck! când cineva te calcă pe bătătură? Adaugă propriul tău cuvânt. Marfă nu se pune pentru că deja e luat.

www.lfgcomic.com



Deşi nu la fel de amuzantă ca şi cea de pe www.thenoobcomic.com, banda desenată online de pe lfgcomic îţi poate descreţi fruntea ta boţită de griji şi de bătăile luate la counter. O clară parodiere a wow-ului şi a ideilor care stau la baza divergenţelor dintre facţiunile prezente în joc, lfgcomic urmăreşte acţiunile unui individ foarte debusolat care vrea să salveze lumea, când el de fapt este de partea cealaltă a baricadei. Adică un fel de jucător predestinat alianţei şi care nimereşte la hoardă pentru că i-a plăcut cât de amazing gay este un blood elf.

www.links.net/www/icandy.html

Ştiu că vrei să ştii cum să faci să poţi să găseşti fără să te strofoci un site care să te trimită la o grămadă de alte site-uri. Şi acum o să strigi GUGĂL! Greşit, pentru că



în ipoteză se spunea că site-urile căutate trebuiau să fie numai despre artă. Şi acum strigi NU SCRIA AŞA CEVA ÎN IPOTEZĂ! Greşit, pentru că scria... mai înspre concluzie, dar nu e vina mea că nu citeşti până la capăt enunţul problemei.

phobialist.com



Ţi-e frică de întuneric? Ţi-e frică de moarte? Ţi-e frică de şosete? Ţi-e frică de înălţime? Ţi-e frică de şobolani? Ţi-e frică de oameni? Ţi-e frică de pisici? Ţi-e frică de tomberoane? Ţi-e frică de clovni? Ţi-e frică de canapele de piele? Ţi-e frică de săpun? Ţi-e frică de Dumnezeu? Ţi-e frică de sex gratuit? Ţi-e frică de mine? Ţi-e frică de negri? Ţi-e frică de ziua de ieri? Ţi-e frică de oamenii curajoşi? Dacă te recunoşti într-una dintre fricile de mai sus, înseamnă că ai o fobie şi trebuie să afli cum o cheamă. Dacă le ai pe toate, înseamnă că ai o mare problemă şi trebui sa te cauţi.



Imagine trimisă de ice wolf. Ăsta clar e blat!



Imagine trimisă de Chirițescu Gabriel. Unde ai făcut armata, mă?



Imagine trimisă de cranium. Ăștia au vândut meciul!



Imagine trimisă de all blacks. Se pare că se confruntă cu ceva probleme tehnice.



Imagine trimisă de Dan Robert Florentin. NO COMMENT



Imagine trimisă de andrey. Tanti, ce-ai păpat aseară?



Imagine trimisă de Chirițescu Gabriel. Uite așa ajungi la știrile de la ora 5.

Câştigătorul din acest număr este ice wolf

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.



CONCURS EXCLUSIV

LEVEL şi UBISOFT

ASSASSIN'S CREED II



Assassin's Creed 2 Hidden Blade

Câştigă obiectul de colecţie suprem, o foarte valoroasă replică în mărime naturală a armei ascunse în mâneca lui Ezio, eroul principal din jocul Assassin's Creed 2! Pentru a intra în concurs trebuie să ai vârsta minimă de 18 ani, să completezi talonul de mai jos cu datele tale personale şi să-l trimiţi pe adresa redacţiei.

UBISOFT

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poştal Judeţ

Telefon e-mail

Licenţa exclusivă pentru România

www.idealboardgames.ro

CONCURS
board games

IDEAL BOARD GAMES

CÂŞTIGĂ UNUL DINTRE CELE **20 JOCURI** DE SOCIETATE **REŢEAUA ENERGETICĂ!**

Pentru a intra în concurs, răspunde corect la următoarea întrebare:

Care dintre următoarele centrale electrice din România are cea mai mare capacitate de producţie?

- Centrala nucleară Cernavodă ☐
- Hidrocentrala Porţile de Fier ☐
- Centrala termoelectrică Anina ☐



Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poştal Judeţ

Telefon e-mail

Puteţi răspunde prin email la adresa contact@catan.ro, incluzând datele personale. Alternativ, decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 ianuarie 2010. Desemnarea câştigătorilor se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorilor vor fi publicate în ediţia de luna februarie 2010 a revistei.



ABONEAZĂ-TE
la oricare DOUĂ REVISTE pe UN AN şi PRIMEŞTI GRATUIT O CARTE la alegere
www.chip.ro/librarie
ECONOMISEŞTI dacă te abonezi ACUM
Preţ de copertă 12 ediţii 150.0 lei 112.5 lei
Preţ de copertă 12 ediţii 96.0 lei 72.0 lei
Preţ de copertă 12 ediţii 180.0 lei 119.0 lei
Preţ de copertă 12 ediţii 96.0 lei 75.0 lei
Preţ de copertă 10 apariţii 100.0 lei 79.0 lei
BUSINESS MIND
Intră în mintea celor mai mari gânditori de management!
BONUS GARANTAT
una dintre cărţile
NEMIRA
plăcerea lecturii
PUBLICA
LITERA
MAREA CARTE A JOCURILOR MINŢII
434 probleme creative de logică, geometrie şi modele matematice.
ÎNVAŢĂ-MĂ
500 de lucruri pe care trebuie să le ştii. Idei pentru viaţă, de la cotidian la exotic!
O enciclopedie vizuală scrisă într-un stil glumeţ, colocvial şi, totodată, bine informat.
POLIROM
PROIECTAREA ALGORITMILOR
Volumul prezintă tehnicile de proiectare a algoritmilor şi elementele de analiză a acestora.
GHID DE FOTOGRAFIE DIGITALĂ
Ghidul conţine informaţii la zi despre ultimele progrese din domeniul tehnologiei digitale.
PROGRAMAREA IN WEB 2.0
Sunt descrise modalităţi de rezolvare a unor probleme concrete, precum echilibrarea încărcării serverelor Web, inspecţia codului-sursă, etc.
SQL. DIALECTE DB2, ORACLE, POSTGRESQL SI SQL SERVER
Sunt prezentate implementările a patru dintre cele mai populare servere de baze de date - IBM DB2, Oracle, PostgreSQL şi Microsoft SQL Server
Oferta este valabilă în limita stocului disponibil.
Alege cele două reviste cu abonament pe un an şi primeşti gratuit cartea care ţi se potriveşte, dintre cele prezentate mai sus. Abonează-te online pe www.chip.ro/librarie sau completează talonul de abonamente.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL şi ai CARTEA la CEL MAI MIC PREŢ

www.chip.ro/librarie

economiseşti **34%** faţă de preţul de copertă

Abonament „START”

Revista		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	Total (nr. abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP cu CD	6 apariţii			40,00 lei	
CHIP cu CD	12 apariţii			72,00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariţii			60,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariţii			112,50 lei	
LEVEL	6 apariţii			69,00 lei	
LEVEL	12 apariţii			119,00 lei	
PC PRACTIC	6 apariţii			39,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariţii			75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariţii			45,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	10 apariţii			79,00 lei	
				Total general de plată:	

Abonament „BONUS”

Te abonezi pe un an la oricare **2 REVISTE** şi primeşti **GRATUIT** o carte la alegere

Revista		Alegeţi cele 2 abonamente	Preţ abonament	SQL. Dialecte DB2, Oracle, PostgreSQL şi SQL Server	Proiectarea algoritmilor	Programarea în Web 2.0	Ghid de fotografie digitală	Business Mind	Marea carte a jocurilor minţii	Învaţă-mă	Pistolarul	Hyperion
				Alege cartea primită GRATUIT								
CHIP cu CD	12 apariţii		72,00 lei									
CHIP cu DVD	12 apariţii		112,50 lei									
LEVEL	12 apariţii		119,00 lei									
PC PRACTIC	12 apariţii		75,00 lei									
FOTO VIDEO Digital	10 apariţii		79,00 lei									
Te rugăm să calculezi valoarea abonamentelor:		TOTAL:	.... lei									

Abonament „CEL MAI MIC PREŢ”

Abonează-te pe un an la REVISTĂ şi ai **CARTEA LA CEL MAI MIC PREŢ**

			PACHETUL IT				PACHETUL BUSINESS			PACHETUL ENCICLOPEDII		PACHETUL SCIENCE & FICTION			
		Titlul cărţii	SQL. Dialecte DB2, Oracle, PostgreSQL şi SQL Server	Proiectarea algoritmilor	Programarea în Web 2.0	Ghid de fotografie digitală	Business Mind	Traversarea abisului	Karaoke Capitalism	Marea carte a jocurilor minţii	Învaţă-mă	Pistolarul	Hyperion	Atlasul secret	Pe urmele mortului
		Preţ întreg carte:	~~87,95~~ lei	~~36,95~~ lei	~~26,95~~ lei	~~54,95~~ lei	~~49,00~~ lei	~~49,00~~ lei	~~49,00~~ lei	~~64,90~~ lei	~~99,00~~ lei	~~48,90~~ lei	~~49,90~~ lei	~~44,90~~ lei	~~45,90~~ lei
		Preţ promo carte împreună cu orice abonament pe un an	**29,90** lei	**15,90** lei	**10,50** lei	**19,50** lei	**14,50** lei	**24,50** lei	**24,50** lei	**19,50** lei	**59,40** lei	**17,90** lei	**18,90** lei	**15,90** lei	**16,90** lei
Valoare unui abonament la revista		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Preţ promoţional abonament + carte				Preţ promoţional abonament + carte			Preţ promoţional abonament + carte		Preţ promoţional abonament + carte			
CHIP cu CD 12 apariţii	72		101,90 lei	87,90 lei	82,50 lei	91,50 lei	86,50 lei	96,50 lei	96,50 lei	91,50 lei	131,40 lei	89,90 lei	90,90 lei	87,90 lei	88,90 lei
CHIP cu DVD 12 apariţii	112,5		142,40 lei	128,40 lei	123,00 lei	132,00 lei	127,00 lei	137,00 lei	137,00 lei	132,00 lei	171,90 lei	130,40 lei	131,40 lei	128,40 lei	129,40 lei
LEVEL 12 apariţii	119		148,90 lei	134,90 lei	129,50 lei	138,50 lei	133,50 lei	143,50 lei	143,50 lei	138,50 lei	178,40 lei	136,90 lei	137,90 lei	134,90 lei	135,90 lei
FOTO VIDEO Digital 10 apariţii	79		108,90 lei	94,90 lei	89,50 lei	98,50 lei	93,50 lei	103,50 lei	103,50 lei	98,50 lei	138,40 lei	96,90 lei	97,90 lei	94,90 lei	95,90 lei
PC PRACTIC 12 apariţii	75		104,90 lei	90,90 lei	85,50 lei	94,50 lei	89,50 lei	99,50 lei	99,50 lei	94,50 lei	134,40 lei	92,90 lei	93,90 lei	90,90 lei	91,90 lei

*Oferta este valabilă în limita stocului disponibil

Denumirea firmei / C.U.I. ______

Nume, prenume ______

Vârstă ______ Ocupaţie ______

Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______

Localitate ______

Cod Poştal ______ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poştal/ordinul de plată nr. ______

Am mai fost abonat, cu codul ______ Semnătura ______

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Completaţi online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Pentru operativitate, vă rugăm să completaţi online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

NEXT ISSUE

Un duo exploziv şi foarte exclusiv



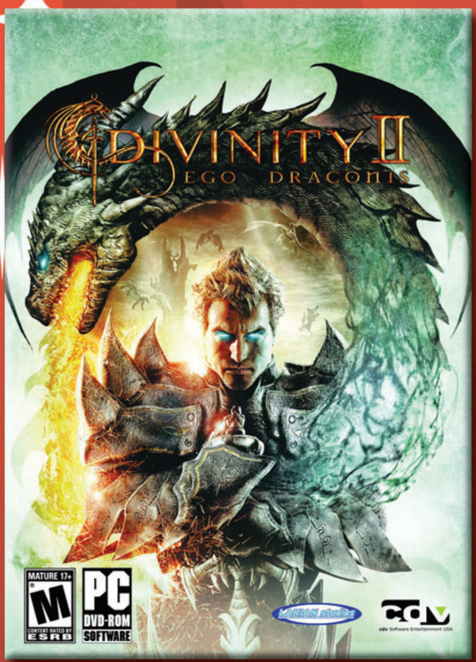
Zombele, zombele, tu iar vrei belele



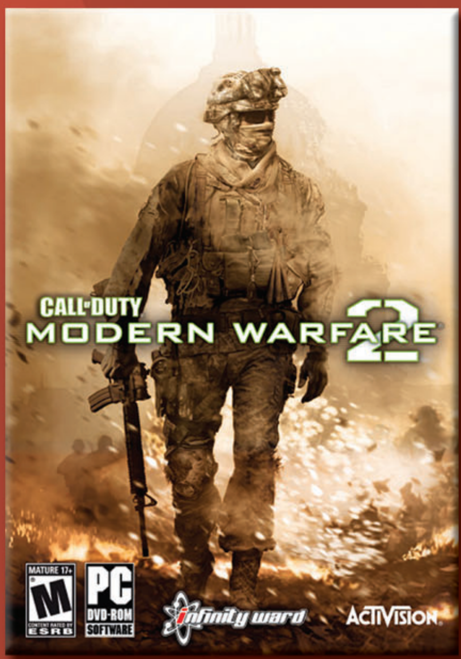


O cântare de zile mari

Ridică-te la cer...



Curajoşii de la Infinity Ward îşi pun mintea cu ruşii





Jocul bate filmul?



Traficul este gratuit în limita a 25 MB.